

Focus-Schule

LWL-Förderschule,
Förderschwerpunkt Sehen

Gelsenkirchen

Schulinterner Arbeitsplan Primarstufe

Sport

Inhalt

1	Rahmenbedingungen der fachlichen Arbeit	3
2.1	Unterrichtsvorhaben	9
2.2.	Grundsätze der fachdidaktischen und fachmethodischen Arbeit.....	49
2.3	Grundsätze zur Differenzierung und individuellen Förderung.....	52
2.4	Grundsätze der Leistungsbewertung und Leistungsrückmeldung	54
2.5	Lehr- und Lernmittel	55
3	Entscheidungen zu fach- oder unterrichtsverbindenden Projekten	57
4	Qualitätssicherung und Evaluation.....	58

1 Rahmenbedingungen der fachlichen Arbeit

Lage der Schule

Die Schule liegt im Gelsenkirchener Stadtteil Hassel an der Grenze zu Gelsenkirchen Buer und ist gemeinsam auf einem Campus mit der Löchterschule (LWL Förderschule, Förderschwerpunkt Körperliche und Motorische Entwicklung) und der Glückauf-Schule (LWL Förderschule, Förderschwerpunkt Hören und Kommunikation). Die Umgebung ist städtisch-industriell geprägt. Ein Spielplatz in einem Wohngebiet und ein kleines Wäldchen sowie die typischen städtischen Einrichtungen (Stadtmuseum, Polizei, Post, Feuerwehr; Versorgungsbetriebe, Bibliothek, Musikschule, Kirchen, Moschee, Theater, Zoo) sind mit öffentlichen Verkehrsmitteln und z.T. zu Fuß erreichbar.

Aufgaben des Fachs bzw. der Fachgruppe in der Schule vor dem Hintergrund der Schülerschaft

Die Schülerschaft der Schule zeichnet sich bedingt durch das sehr große Einzugsbiet sowie durch die unterschiedlichen Bildungsgänge, die innerhalb der Schule angeboten werden (Grundschule, Lernen, Geistige Entwicklung) durch eine große Heterogenität in Bezug auf sprachliche und kognitive Fähigkeiten und den sozioökonomischen Status des Elternhauses aus. Fast alle Schülerinnen und Schüler haben zuvor einen Kindergarten besucht und sie bringen aus der Zeit wie auch aus ihren Elternhäusern ganz unterschiedliche Erfahrungen, Wissensstände und Kenntnisse zu den Bereichen des Sports mit. Gleiches gilt für die Interessen der Schülerinnen und Schüler.

Gleiches gilt für die Interessen der Schülerinnen und Schüler. Aufgabe des Sportunterrichts ist es, die dargelegten Verschiedenheiten der Schülerinnen und Schüler im Unterricht aufzugreifen, sie zu nutzen und es allen Schülerinnen Schülern zu ermöglichen, einen Zugang zum jeweilige Unterrichtsthema zu finden, damit alle Schülerinnen und Schüler lernen, sich als Handelnde in ihrer Umwelt wahrzunehmen. Gleichzeitig soll der Sportunterricht alle Schülerinnen und Schülern dazu anregen, in unterschiedlichen Möglichkeiten ihre sprachlichen Fähigkeiten zu verbessern, um mit anderen in Kommunikation zu treten, Informationen sach- und fachgerecht auszutauschen, ihre eigene Meinung zu Themen des Sports zu vertreten sowie Lernstrategien zu verbalisieren.

Funktionen und Aufgaben der Fachgruppe vor dem Hintergrund des Schulprogramms

Die im Schulprogramm formulierten Grundsätze der pädagogischen Arbeit werden innerhalb der Fachgruppe Sport fachspezifisch konkretisiert und werden im Sportunterricht aufgegriffen.

Unsere Schule ist Teil des Präventionsprojekts „Schule ohne Rassismus – Schule mit Courage“, bei dem sich Schülerinnen und Schüler gegen jede Form von Diskriminierung

engagieren. Es steht für Gleichwertigkeit, Zusammenhalt und eine gewaltfreie demokratische Kultur in Schule und Gesellschaft. Diese Werte sind im Sport allgegenwärtig, werden im Fachunterricht Sport reflektiert und im entsprechenden Handeln eingeübt. Die Schülerinnen und Schüler setzen sich ebenso mit Konflikten und deren Lösungen auseinander. Dazu gehört es auch, Stereotype und Vorurteile gegenüber anderen wahrzunehmen und zu thematisieren, um konstruktive Wege der Konfliktlösung einzuschlagen und die Vielfalt an unserer Schule letztlich als Bereicherung erleben zu können.

Da in der Schule das demokratische Miteinander von größter Bedeutung ist, kommt dem Sportunterricht hierbei eine große Wichtigkeit zu. Die Kinder erfahren im Zusammenleben in der Schulgemeinschaft demokratische Strukturen, die sie im Sportunterricht über die Schulgemeinschaft hinaus reflektieren können. Sie setzen sich ebenso mit Konflikten und deren Lösungen auseinander, dazu gehört es auch, Stereotype und Vorurteile gegenüber anderen wahrzunehmen und zu thematisieren, um Konflikte zu lösen.

Der reflektierte Umgang mit Medien als Lernmedium und Lerngegenstand ist ebenfalls im Schulprogramm fest verankert. Im Sportunterricht gibt es zahlreiche Gelegenheiten, dass Schüler:innen selbst Medienprodukte gestalten und über ihr Handeln das Medium an sich, aber auch ihren Umgang damit reflektieren. Im Sportunterricht reflektieren die Schüler:innen zudem kritisch den Umgang mit Bild- und Videoaufnahmen.

Beitrag der Fachgruppe zur Erreichung der Erziehungsziele der Schule

Zur Entwicklung und Förderung der Persönlichkeitsattribute leistet die Fachschaft Sport durch die Gestaltung des Schulsportprogramms einen bedeutsamen Beitrag, der dem grundlegenden Bildungs- und Erziehungsauftrag der Schule gerecht wird. Im Besonderen gilt es, im Sportunterricht Möglichkeiten der Verständigung und Partizipation anzubahnen und das eigene Handeln zu reflektieren. Dabei unterliegt der erziehende Sportunterricht auf der Basis der Rahmenvorgaben für den Schulsport einer mehrperspektivischen Ausrichtung. So stehen u.a. Beiträge zur Gesundheitsförderung, zur engen Verbindung von Bewegung und Lernen (in allen Fächern), zum Lernen mit allen Sinnen, zur gelebten Demokratieerziehung sowie ein enger Bezug zum Alltag der Kinder im Zentrum. Dazu gehört im Sportunterricht ebenfalls die Beachtung der Aspekte der Verbraucherbildung (z.B. umweltbewusstes Handeln im Bereich Gleiten Fahren Rollen).

Darüber hinaus können Schülerinnen und Schüler vielfältige Möglichkeiten im Rahmen des Ganztags sowie des außerunterrichtlichen Sports in der Schule nutzen. So werden sportspezifische Angebote von Vereinen (Kooperation mit 3 Sportvereinen in der räumlichen Umgebung; Kooperation mit dem Schwimmverein/DLRG) und weiterem externen Fachpersonal erteilt, welche in enger Absprache mit den Sportlehrkräften erfolgen. Bewegung, Spiel und Sport ist als ein Schwerpunkt im OGS Bereich verankert, wo ganzheitliche Bewegungs- und Ruheangebote in Verbindung mit dem Lernen eingerichtet sind.

Ausgehend von der kulturellen, sozialen und individuellen Vielfalt der Lebenswelt eröffnet der Sportunterricht besondere Lerngelegenheiten für Schüler:innen, sich mit Verschiedenheit auseinanderzusetzen, sie zu akzeptieren und Vielfalt als Chance zu sehen. Die Fachkonferenz Sport nimmt zur Unterstützung des Auftrags des interkulturellen Lernens einen Bereich besonders in den Blick. Der Bereich „Gestalten, Tanzen, Darstellen – Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste“ eröffnet wertvolle bewegungsbezogene Erfahrungsräume für interkulturelles Lernen. Der Vergleich ausgewählter Tanzformen anderer Kulturen “ weist explizit auf die Berücksichtigung unterschiedlicher Traditionen hin.

Fachliche Bezüge zum Leitbild der Schule

Ausgehend vom Lehrplan Sport und den Rahmenvorgaben für den Schulsport wird von einem ganzheitlichen, salutogenes Leitbild, das die Freude an Bewegung, Spiel und Sport der Schülerinnen und Schülern fördern will, ausgegangen. Der Unterricht findet in allen Jahrgangsstufen gemäß SchulG. NRW §2 Absatz 4 durchgängig koedukativ statt. Bei der Gestaltung des Unterrichts sind die Interessen von allen Geschlechtern gleichberechtigt zu berücksichtigen.

Die Schule fördert die Persönlichkeitsentwicklung der Schülerinnen und Schülern durch Bewegung, Spiel und Sport, so dass sie ...

- Freude an Bewegung, Spiel und Sport entwickeln,
- den Wert von BSS für die Gesundheit und die persönliche Entwicklung erfahren,
- in der Lage sind, die eigene Motivation zur Förderung und Erhaltung von Gesundheit und Fitness überdauernd hoch zu halten und zu manifestieren,
- sportspezifisches grundlegendes Wissen, einfache Fertigkeiten und Kompetenzen erwerben,
- ich als selbstwirksam erfahren,
- sich volitional und metakognitiv selbst steuern und kontrollieren können (Selbstregulation),
- sich im schulischen Umfeld und durch alle am Schulleben Beteiligten – Schulleitung, Lehrkräfte, Eltern, Mitschülerinnen und Mitschüler - sozial anerkannt und integriert wissen,
- eine umfassende Handlungskompetenz erwerben, welche im Bildungsverlauf durch eine Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz sowie durch fachspezifische Sach-, Methoden- und Urteilskompetenz geprägt ist,

- nicht nur gekonntes und reflektiertes sportliches Bewegungshandeln besitzen, sondern situativ sachgerecht und methodisch sinnvoll handeln, sich in sportlichen Handlungssituationen individuell und sozial verantwortlich verhalten,
- durch sportliche Sachverhalte und Fragestellungen nach einsichtigen und nachvollziehbaren Kriterien reflektieren und beurteilen.

Zielsetzung der Fachkonferenz Sport ist es, den Schüler:innen die Ausbildung einer mündigen, bewegungsfreudigen und gesundheitsbewussten Persönlichkeit zu ermöglichen und so nachhaltig die Freude an der Bewegung und am Sport auszuprägen.

Den Schüler:innen soll darüber hinaus Gelegenheit gegeben werden, ihre Leistungsfreude und -bereitschaft in Schulsportwettkämpfen zu erproben und auszubilden.

Sprachbildung

Der Erwerb einer umfassenden Handlungskompetenz in Bewegung, Spiel und Sport muss mit einer fachbezogenen Sprachförderung verknüpft werden. Lernprozesse bezogen auf Fachwissen und methodische Fähigkeiten sowie auf die Beurteilung und Bewertung von bewegungs- und sportspezifischen Sachverhalten und Problemstellungen sind auch fachsprachlich zu vermitteln; ebenso wie die Beschreibung sportlicher Handlungen und der kommunikative Austausch darüber.

Daher hat die Fachkonferenz vereinbart, dass folgende Bausteine der Sprachförderung regelmäßig verankert werden:

- Fachbegriffe werden im Rahmen eines Unterrichtsvorhabens u.a. benannt, definiert, erläutert, beschrieben und erklärt,
- Beiträge in Unterrichtsgesprächen sind vorwiegend in ganzen Sätzen zu formulieren,
- Sprachkorrekturen erfolgen systematisch, aber nicht als dauerndes unmittelbares Nachbessern,
- Schüler:innen sollen kriteriengeleitet reflektieren, bewerten, beurteilen, argumentieren und Stellung beziehen,
- eine angemessene Lehrersprache dient als Vorbild/ Mustersprache.

Leitbild

Alle Schüler:innen sollen miteinander gemeinsam und freudvoll in ihrer gewohnten Lerngruppe am Sportunterricht teilnehmen. Auch im Sportunterricht gilt für alle Schüler:innen das Recht auf Bildung, Förderung bzw. Forderung sowie Erziehung.

Jede Schülerin und jeder Schüler soll nach Möglichkeit am Ende der Klasse 4 schwimmen können (Basisstufe: 100m). Die Leistungen für den Schulschwimmpass bzw. die Schwimmabzeichen können im Unterricht abgenommen werden.

Als Konsequenz für den Erziehungs- und Bildungsauftrag zu einem lebenslangen und möglichst freudvollen Sporttreiben zu gelangen, besteht über den deutschen Blindensportverband und weitere Institutionen Schüler:innen im Rahmen des schulischen Bildungsverlaufs die Chance zu geben an den gesellschaftlichen Vereinssport anzuknüpfen.

Alle Schüler:innen und Schüler werden grundsätzlich nach dem Lehrplan Sport der Grundschule unterrichtet, auch unabhängig von einem sonderpädagogischen Unterstützungsbedarf, Migrationshintergrund oder z.B. Status im Bereich des Leitungssports.

Die Auswahl der Themen und Methoden wird so ausgerichtet, dass eine Alltagsbedeutung erwächst und ein individueller Kompetenzzuwachs ermöglicht wird. Die Konkretisierung der in Kapitel 2 dargelegten Unterrichtsvorhaben erfolgt nach den individuellen Dispositionen jeder Lerngruppe u.a. unter der Berücksichtigung sonderpädagogischer Unterstützungsbedarfe. Die Schüler:innen werden darüber hinaus partizipativ in die Unterrichtsgestaltung- und Organisation einbezogen und werden so in ihrer Beurteilungs- und Handlungskompetenz gestärkt.

Schulsportwettkämpfe

Im Rahmen von Schulsportfesten das Leisten und Leistung zu erfahren, sind unverzichtbare Bestandteile des Sports. Deshalb werden in ausgewählten Jahrgangsstufen auf der Grundlage des Unterrichts Bundesjugendspiele im Bereich der Leichtathletik und Schulsportwettkämpfe und -turniere durchgeführt.

Des Weiteren nehmen Mannschaften am jährlichen Torballturnier der Schulen für Sehgeschädigte in NRW teil.

Schwimmen

Schwimmen können ist wichtiger Bestandteil unserer Kultur, Schwimmen lernen und Schwimmen können bedeutet nicht nur die Fähigkeit, sich und andere vor dem Ertrinken zu bewahren, sondern bedeutet insbesondere auch Zugang zu vielen Bewegungs- und Lebensbereichen.

Ziel ist es, dass möglichst alle Schüler:innen am Ende der Jahrgangsstufe 4 zu sicheren Schwimmerinnen und Schwimmern ausgebildet wurden (mindestens Basisstufe).

Die Fachkonferenz verpflichtet sich zur Verankerung des Schwimmens im „Konzept zur individuellen Förderung“ der Schule und zum Treffen von verbindlichen Vereinbarungen über Maßnahmen zur Erlangung der Schwimmfähigkeit von Schüler:innen.

Schüler:innen, die das Lernziel im Schwimmunterricht nicht erreicht haben, sollen an der Maßnahme „NRW kann Schwimmen“ teilnehmen. Eltern und Erziehungsberechtigte werden dahingehend beraten.

Verfügbare Ressourcen

Die Fachschaft Sport setzt sich zusammen aus 3 Lehrkräften zusammen.

Die Fachgruppe Sport kann folgende materielle Ressourcen der Schule nutzen:

Es steht eine Zweifachsporthalle zur Verfügung, die mit der Nachbarschule (Glückauf-Schule) anteilig zusammen genutzt wird. Fußläufig in ca. 15 Minuten erreichbar befinden sich eine Sportanlage, die jährlich für Leichtathletische Wettkämpfe genutzt werden kann sowie der öffentliche Glück-auf-Park mit Sport-Spielstätten.

Für den Schwimmunterricht werden Schwimmstätten in unterschiedlichen Gelsenkirchener Stadtteilen per Bustransfer angefahren.

Jährliche wiederkehrende Wettkämpfe (NRW-Landesmeisterschaften in Leichtathletik und Schwimmen) und förderschwerpunktspezifische Turniere (Torball und Goalball) finden fast ausschließlich außerhalb des Einzugsgebietes der Focus-Schule statt.

Zur Nahfelderkundung befinden sich Frei- bzw. Waldgelände in unmittelbarer Nähe der Schule. Ein bewegungsfreudiger Schulhof u.a. mit Turnstangen, Kletterinsel und kleinen Bewegungsfeldern fördert die sportmotorische Exploration.

2 Entscheidungen zum Unterricht

Die Umsetzung des Lehrplans mit seinen verbindlichen Kompetenzerwartungen im Unterricht erfordert Entscheidungen auf verschiedenen Ebenen:

Die Übersicht über die *Unterrichtsvorhaben* gibt den Lehrkräften eine rasche Orientierung bezüglich der verbindlichen Unterrichtsvorhaben und der damit verbundenen Schwerpunktsetzungen für jedes Schuljahr.

Die Unterrichtsvorhaben im schulinternen Arbeitsplan sind die vereinbarte Planungsgrundlage des Unterrichts. Sie bilden den Rahmen zur systematischen Anlage und Weiterentwicklung *sämtlicher* im Lehrplan angeführter Kompetenzen, setzen jedoch klare Schwerpunkte. Sie geben Orientierung, welche Kompetenzen in einem Unterrichtsvorhaben besonders gut entwickelt werden können. Dies entspricht der Verpflichtung jeder Lehrkraft, *alle* Kompetenzerwartungen des Lehrplans bei den Lernenden auszubilden und zu fördern.

2.1 Unterrichtsvorhaben

In der nachfolgenden Übersicht über die Unterrichtsvorhaben wird die für alle Lehrkräfte gemäß Lehrerkonferenzbeschluss verbindliche Verteilung der Unterrichtsvorhaben dargestellt. Die Übersicht dient dazu, allen am Bildungsprozess Beteiligten einen schnellen Überblick über Themen bzw. Fragestellungen der Unterrichtsvorhaben zu verschaffen. Dadurch soll verdeutlicht werden, welches Wissen und welche Fähigkeiten in den jeweiligen Unterrichtsvorhaben besonders gut zu erwerben sind und welche Aspekte deshalb im Unterricht hervorgehoben thematisiert werden sollten.

Der ausgewiesene Zeitbedarf versteht sich als grobe Orientierungsgröße, die nach Bedarf über- oder unterschritten werden kann. Bedingt wird dies durch den nur einmal wöchentlich stattfindenden Sport- und Schwimmunterricht sowie den Sehschädigungen der Lernenden und das daraus resultierte langsamere Arbeitstempo. Der schulinterne Arbeitsplan ist so gestaltet, dass er zusätzlichen Spielraum für Vertiefungen, besondere Interessen von Schüler:innen, aktuelle Themen bzw. die Erfordernisse anderer besonderer Ereignisse (z.B. Wettkämpfe, förderschwerpunktspezifische Turniere, Sportfeste o.ä.) belässt. Abweichungen über die notwendigen Absprachen hinaus sind im Rahmen des pädagogischen Gestaltungsspielraumes der Lehrkräfte möglich. Sicherzustellen bleibt allerdings auch hier, dass im Rahmen der Umsetzung der Unterrichtsvorhaben insgesamt alle Kompetenzerwartungen des Lehrplans Berücksichtigung finden.

Der Sportunterricht wird in allen Klassenstufen auf der Grundlage der verbindlichen Stundentafel mit jeweils 3 Stunden wöchentlich erteilt. Bei 38 Schulwochen pro Schuljahr ergibt sich eine Summe von ca. 456 Sportstunden, die in den vier Jahren Grundschulzeit erteilt werden. Im vorliegenden Arbeitsplan sind für die vier Jahre Grundschulzeit insgesamt 300 Sportstunden inhaltlich festgelegt, wobei der Bereich 3 einer Schwerpunktsetzung unterliegt. Die Differenz von 156 Stunden Sportunterricht, für die keine obligatorischen Inhalte im Arbeitsplan beschrieben sind, bieten Freiraum u.a. für Vertiefungen oder die Thematisierung aktueller sportdidaktische Entwicklungen, die vorwiegend aus dem Bereich 7 gestaltet werden.

Die Begleitung der Schwimmgruppen erfolgt mit 3 rettungsfähigen Lehrkräften. Die Lerngruppen werden so eingeteilt, dass die Gruppengröße von Nichtschwimmern, Anfängerschwimmern und geübten Schwimmern gleich groß ist.

Die Schülerschaft der Schule zeichnet sich, bedingt durch das sehr große Einzugsbiet sowie durch die unterschiedlichen Bildungsgänge, die innerhalb der Schule angeboten werden (Grundschule, Lernen, Geistige Entwicklung), durch eine große Heterogenität in Bezug auf die sprachlichen, physischen und kognitiven Fähigkeiten sowie den sozioökonomischen Hintergrund des Elternhauses aus. Fast alle Schüler:innen haben zuvor einen Kindergarten besucht und sie bringen aus der Zeit wie auch aus ihren Elternhäusern ganz unterschiedliche Erfahrungen, Wissensstände und Kenntnisse für den Sportunterricht mit. Gleiches gilt für die Interessen der Schüler:innen. Lediglich ein kleinerer Anteil der Schüler:innen ist in regelmäßige außerschulische Sport- und

Vereinsstrukturen eingebunden. Damit sind die sportmotorischen Grundvoraussetzungen generell auf einem niedrigen Niveau.

An der Focus-Schule wird der Sportunterricht in der Primarstufe in den jeweiligen Klassenstrukturen erteilt. Die Schülerschaft an der Focus-Schule bedarf aufgrund ihrer sehr heterogenen Grundvoraussetzungen über die förderschwerpunktspezifischen Anpassungen immer mehr auch weiterer individueller Modifikationen.

Die nachfolgende Übersicht der Unterrichtsvorhaben in der Schuleingangsphase (SEP) dient als Vordruck für das Klassenbuch.

Bereich	UV	Zeitraum	Kürzel
Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen	„Nur nicht fallen!“ Balancieren auf stabilen und unstabilen Gerätearrangements auf geringer und mittlerer Höhe.		
Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen	„Korken, Zapfen & Co laden uns zum Spielen ein.“ Spiele entdecken und erproben mit Alltagsmaterialien.		
Laufen, Springen, Werfen - Leichtathletik	„Laufen ohne Schnaufen“ – Mit kleinen Schritten zu großen Zielen. Ausdauerndes Laufen spielerisch gestalten und variantenreich umsetzen.		
Laufen, Springen, Werfen - Leichtathletik	„Wir werfen mit Alltagsmaterialien und Wurfgegenständen aus der Turnhalle“ – Wir nutzen verschiedene Wurfgegenstände und werfen mit diesen in unterschiedlichen Situationen und Umwelten weit und hoch.		
Laufen, Springen, Werfen - Leichtathletik	„Springen – tierisch gut.“ Mit den Vorbildern Hase, Tiger, Känguru und Floh zu tollen Leistungen im Hoch- und Weitsprung gelangen.		
Bewegen im Wasser – Schwimmen	„Wasserbaustelle, marsch!“ – Spielerisch-explorierende Auseinandersetzung mit dem Element Wasser im Sinnzusammenhang Baustelle zu Aspekten der Wassergewöhnung.		
Bewegen im Wasser – Schwimmen	„Da geh ich doch mal auf Tauchstation“ – Selbstgesteuertes Lernen und Reflektieren der eigenen Fähigkeiten zum Abtauchen, Orientieren und Fortbewegen unter Wasser mittels der Tauch-Lernstraße.		
Bewegen im Wasser – Schwimmen	„Gleiten wie ein Seehund“ – Erproben, Üben und Bewältigen von Aufgaben zum Gleiten zur Minimierung des Wasserwiderstands unter besonderer Berücksichtigung der Bewegungsmerkmale (Körperlage, Körperspannung und Körperhaltung) zur individuellen Bewegungsoptimierung.		
Bewegen an Geräten – Turnen	„Unsere Turnhalle wird zum Spielplatz“ – Einfache Kunststücke und turnerisches Bewegen an Geräten und Gerätekombinationen.		

Bereich	UV	Zeitraum	Kürzel
Bewegen an Geräten – Turnen	„Vom Purzelbaum zur Rolle vorwärts“ – Erste turnerische Wagniserfahrungen am Beispiel der Rollbewegung.		
Gestalten, Tanzen, Darstellen – Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste	„Monster und Gummibärchen“ – Eine tänzerische Bewegungsgeschichte zur spontanen Umsetzung und Darstellung von tänzerischen Bewegungen vor dem Hintergrund von Gegensatzkriterien (z.B. schnell und langsam).		
Gestalten, Tanzen, Darstellen – Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste	„Indianertanz“ - Selbstständiges Erarbeiten, Erproben und Darstellen von Bewegungsformen zum Lied „Drum-dance“ zur Gestaltung eines Indianertanzes unter besonderer Berücksichtigung ausgewählter Gestaltungskriterien (Raum, Ausdruck, Synchronität).		
Spielen in und mit Regelstrukturen - Sportspiele	„Erste Schritte mit dem (Basket-)Ball“ Einfache Spielsituationen durch taktisch angemessenes und regelgerechtes Verhalten bewältigen.		
Gleiten, Fahren, Rollen - Rollsport	„Wie komme ich zur Schule?“ – sich fortbewegen, Wege erkunden und Pläne zeichnen.		
Ringen und Kämpfen - Zweikampfsport	„Die Schatzhüter.“ Zweikampfsituationen um einen Gegenstand.		
Ringen und Kämpfen - Zweikampfsport	„Platz da, jetzt komme ich!“ Achtsam in Gruppen kämpfen.		

Thema: „Nur nicht fallen!“ Balancieren auf stabilen und instabilen Gerätearrangements auf geringer und mittlerer Höhe.	Zeitungsumfang: 4-8 Std.	Klasse/Jahrgang: SEP
Bereich: Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen (1) Schwerpunkt: <ul style="list-style-type: none"> • Wahrnehmungsfähigkeit • Koordination und Kondition • Gleichgewicht als Bewegungserlebnis (ergänzend) 	Pädagogische Perspektive: A: Wahrnehmungsfähigkeit verbessern, Bewegungserfahrungen erweitern C: Etwas wagen und verantworten	
Kompetenzen: Die Schüler:innen <ul style="list-style-type: none"> • steuern ihre Bewegung durch den Einsatz körpernaher (taktil, vestibulär, kinästhetisch) und körperferner Sinne (visuell, auditiv). • führen angeleitet Übungen zur Schulung ihrer koordinativen (u.a. Gleichgewichtsfähigkeit) Fähigkeiten durch, • balancieren variantenreich (u.a. verschiedene Geräte, Höhen, Untergründe). 		
Didaktisch bzw. methodische Zugänge: <ul style="list-style-type: none"> • Sammeln und Erproben von Balanciermöglichkeiten auf dem Schulgelände • Fangspiele zur Schulung der Gleichgewichtsfähigkeit (z.B. Linienfangen, Hinkelfangen) • Bewegungsaufgaben zur Bewusstmachung der kinästhetischen Differenzierungsfähigkeit (Einbeinstand mit Partner, Einbeinstand mit geschlossenen Augen und Partner) • Entwickeln einfache Balancierstationen mit Seil und Reifen auf dem Hallenboden • Bewusstmachung der Gleichgewichtsfähigkeit im Stationsbetrieb mit ausgewählten Balancierstationen (z.B. wippende Bank, wackelige Kästen, wackeliger Weichboden) • Sicherheitsregeln und Hilfestellung • Erhöhung des Schwierigkeitsgrades an ausgewählten Stationen (z.B. wippende Bank: Zwei Kinder wechseln die Seite, ohne den Boden zu berühren; Transport von Gegenständen; Seitwärts- oder Rückwärtsgang) • Bewältigung eines Gleichgewichtsparcours 	Materialien/Medien: <ul style="list-style-type: none"> • Kleine Kästen • Medizinbälle • Reifen • Seile • Bänke • Kastenoberteile • Weichbodenmatte • Große Kästen • Reckstangen • Stufenbarren 	
Lernerfolgsüberprüfung/ Leistungsbewertung/Feedback: <ul style="list-style-type: none"> • Beobachtungsbögen für Lehrkräfte • Benennen körpernahe und körperferne Sinne 	Kooperationsmöglichkeit:	Außerschulische Angebote: <ul style="list-style-type: none"> • Wandertag in den Wald (Balancieren in der Natur)
Sehspezifische Hinweise: <ul style="list-style-type: none"> • Taktil: Leitschnur, persönliche Assistenz • Optisch: Kontrastreiche Materialwahl/Markierungen und Aufbauten und blendfreie Materialien, max. Objektunterscheidbarkeit • Akustisch: Räumliche Orientierung anhand unterschiedlicher Geräuschquellen (Hilfen: Klatschen, Pfeifen, Zurufe. ...) • Raum evtl. verkleinern • Reduzierung der Angebote 		

Weitere Ideen: <http://www.sportpaedagogik-online.de/gleichgewicht1.html>

Thema: „Korken, Zapfen & Co laden uns zum Spielen ein.“ Spiele mit Alltagsmaterialien entdecken, erproben und entwickeln vor dem Hintergrund der allgemeinen Spielerziehung.	Zeitungumfang: 6-8 Std.	Klasse/Jahrgang: SEP
Bereich: Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen (2) Schwerpunkt: <ul style="list-style-type: none"> • Spielerfahrungen, Spielideen und Spielräume (leitend) • Das gemeinsame Spiel (ergänzend) 	Pädagogische Perspektive: A: Wahrnehmungsfähigkeit verbessern, Bewegungserfahrungen erweitern E: Kooperieren, wettkämpfen und sich verständigen	
Kompetenzen: Die Schüler:innen <ul style="list-style-type: none"> • spielen in vorgegebenen oder selbst gewählten Bewegungsanlässen (u.a. mit Alltags-, Spiel- und Sportmaterialien), • setzen vorgegebene Spielideen und einfache eigene Spielentwürfe um, • treffen erste Vereinbarungen (u.a. Spielregel, Spielgerät, Spielraum) zur Aufrechterhaltung des Spiels, • erkennen vereinbarte Spielregeln an. 		
Didaktisch bzw. methodische Zugänge: <ul style="list-style-type: none"> • Sammeln spielbezogen Alltagsmaterialien (z.B. Im Rahmen eines Waldspaziergangs, Hausaufgabe) • Erprobung vorgegebener Spielideen mit Alltagsmaterialien (z.B. Klammernklau, Wäsche aufhängen, „Spiele von früher“) • Entwicklung und Erprobung eigener Spielideen mit ausgewählten Alltagsmaterialien (z.B. Bierdeckel und Wäscheklammern) unter Berücksichtigung vereinbarter Aspekte eines gelingenden Spiels • Reflektieren ausgewählte Spielideen unter Einbezug vereinbarter Spielregeln. 	Materialien/Medien: Alltagsmaterialien <ul style="list-style-type: none"> • Bierdeckel • Korken • Zapfen • Zeitungspapier • Wäscheklammern o.ä. • Digitales Endgerät 	
Lernerfolgsüberprüfung/ Leistungsbewertung/Feedback: <ul style="list-style-type: none"> • Kriterien geleiteter Beobachtungsbogen für ein gelungenes Spiel mit Visualisierungshilfen • Strukturiertes Reflexionsgespräch mit Visualisierungshilfen („Das war Gut“ (Daumen hoch); „Diesen Tipp habe ich für dich!“ (Glühbirne); „Das wünsche ich mir!“ (Herz)) 	Kooperationsmöglichkeit: <ul style="list-style-type: none"> • Deutsch 	Außerschulische Angebote:
Sehspezifische Hinweise: <ul style="list-style-type: none"> • Taktil: Leitschnur, persönliche Assistenz • Optisch: Kontrastreiche Materialwahl/Markierungen und Aufbauten und blendfreie Materialien, max. Objektunterscheidbarkeit • Akustisch: Räumliche Orientierung anhand unterschiedlicher Geräuschquellen (Hilfen: Klatschen, Pfeifen, Zurufe. ...) • Raum evtl. verkleinern • Reduzierung der Angebote 		

Weitere Ideen: <https://www.vibss.de/sportpraxis/praxishilfen/kinder/spiel-sport-spannung-mit-alltagsmaterialien>

Thema: „Laufen ohne Schnaufen“ – Mit kleinen Schritten zu großen Zielen. Ausdauerndes Laufen spielerisch gestalten und variantenreich umsetzen.	Zeitungfang: 12 Std.	Klasse/Jahrgang: SEP
Bereich: <ul style="list-style-type: none"> • Laufen, Springen, Werfen. Leichtathletik (3) (leitend) • Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen (1) (ergänzend) Schwerpunkt: Laufen – Sprint, Ausdauer	Pädagogische Perspektive: D: Das Leisten erfahren, verstehen und einschätzen F: Gesundheit fördern, Gesundheitsbewusstsein entwickeln	
Kompetenzen: Die Schüler:innen <ul style="list-style-type: none"> • benennen die Reaktionen ihres Körpers auf körperliche Belastungen (ergänzend), • beschreiben erste Zusammenhänge von Bewegungsbelastung und Körperreaktion (ergänzend), • bewältigen unterschiedliche Laufanforderungen, • beschreiben ihre körperlichen Reaktionen beim schnellen und ausdauernden Laufen. • bewältigen angeleitet und regelgerecht Wettbewerbssituationen. 		
Didaktisch bzw. methodische Zugänge: <ul style="list-style-type: none"> • Welches Ziel möchte ich erreichen? a) eine Liedlänge laufen oder b) 5 Minuten laufen oder c) 15mal um die Hütchen laufen (pro Runde ca. 50m) mit anschließendem Lauf • Schnell geht nicht lange? => wer lange laufen will, muss dies langsam machen • Spielerische Annäherung durch (wettbewerbsorientierte) Spiele mit langen Laufwegen: z.B. 6-Tage-Rennen, Haltet den Kasten frei, Schattenlauf, Puzzle-/Rechen-/Memorystaffel, Bierdeckel umdrehen, Tempomacher, Hase Joggi, Laufen im Takt (mit dem Tamburin) 	Materialien/Medien: <ul style="list-style-type: none"> • Je Gruppe ein Puzzle mit 20 -100 Teilen • Je Gruppe Aufgaben- und Ergebniskarten (+/- im ZR bis 20 bzw. 100) • Je Gruppe ein Memoryspiel • Ausmalbild Hase Joggi (o.ä.) • Bierdeckel • Schleifchenbänder • Tamburin 	
Lernerfolgsüberprüfung/ Leistungsbewertung/Feedback: <ul style="list-style-type: none"> • Beschreiben den Zusammenhang von Bewegungsbelastung und Körperreaktion 	Kooperationsmöglichkeit: <ul style="list-style-type: none"> • Mathematik 	Außerschulische Angebote: <ul style="list-style-type: none"> • Kooperation mit dem Sportverein • Teilnahme an Wettkämpfen/ Laufveranstaltungen • Bundesjugendspiele • Landesmeisterschaften
Sehspezifische Hinweise: Materialien müssen an die jeweiligen Schüler:innen angepasst sein (Puzzle, Memory, Ausmalbild)		

Thema: „Wir werfen mit Alltagsmaterialien und Wurfgegenständen aus der Turnhalle“ – Wir nutzen verschiedene Wurfgegenstände und werfen mit diesen in unterschiedlichen Situationen und Umwelten weit und hoch.	Zeitungsumfang: 6 Std.	Klasse/Jahrgang: SEP
Bereich: Laufen, Springen, Werfen. Leichtathletik (3) Schwerpunkt : Werfen – Weitwurf	Pädagogische Perspektive: A: Wahrnehmungsfähigkeit verbessern, Bewegungserfahrungen erweitern D: Das Leisten erfahren, verstehen und einschätzen	
Kompetenzen: Die Schüler:innen <ul style="list-style-type: none"> • erproben verschiedene Wurfarten (u.a. Schlagballwurf) • beschreiben erste technische Erfahrungen beim Weitwurf • werfen mit unterschiedlichen Wurfobjekten. 		
Didaktisch bzw. methodische Zugänge: <ul style="list-style-type: none"> • freies werfen von verschiedene Wurfgegenstände aus der Turnhalle in gekennzeichneten Flächen (auch Stoßen soll ermöglicht werden) => Reflexionsanlässe (Welcher Wurfgegenstand fliegt weit? Welcher genau?) • Im Freien: Werfen/stoßen mit geeigneten Objekten aus der Natur (Tannenzapfen, kleine Steine, große Steine, Stöcke, Kastanien, etc.) und Abgleich mit Wurferfahrungen in der Turnhalle • Vermittlung grundlegender Wurftechnikelemente (Fingerhaltung, Armführung, Flugkurve, Stemmschritt) • Aufbau verschiedener Zielwurfstationen (genau werfen, weit werfen, evtl. hochwerfen, etc.) • Spielorientierter Weitwurfwettbewerb (werfen z.B. mit Kissen, mit Hausschuhen, mit Socken, mit Mützen, mit Papierfliegern, etc.) • Weitwurf mit dem Schlagball unter Anwendung grundlegender Wurftechnikelemente 	Materialien/Medien: <ul style="list-style-type: none"> • Wurfgegenstände aus der Natur • Wurfgegenstände aus der Turnhalle • „Kreative“ Wurfgegenstände • Schlagbälle • Maßband 	
Lernerfolgsüberprüfung/ Leistungsbewertung/Feedback: <ul style="list-style-type: none"> • Sportmotorische Ausführungen einzelner Wurftechnikelemente 	Kooperationsmöglichkeit: <ul style="list-style-type: none"> • Mathematik 	Außerschulische Angebote: <ul style="list-style-type: none"> • Besuch eines Waldes zum Sammeln von und Werfen mit Wurfmaterialien
Sehspezifische Hinweise: <ul style="list-style-type: none"> • Technik des Werfens muss körpernah bei Blinden und hochgradig Sehbehinderten erklärt werden • Das Erreichen eines Zieles kann akustisch unterstützt werden zur Motivation; Weg bis zum erreichten Ziel abschreiten 		

<http://www.sportpaedagogik-online.de/leicht/werfenindex.html>;
<http://www.sportpaedagogik-online.de/ausdauer1.html>

<https://www.vlamingo.de/laufspiele/>;

<http://www.sportpaedagogik-online.de/leicht/ausdspele1.html>;

Thema: „Springen – tierisch gut.“ Mit den Vorbildern Hase, Tiger, Känguru und Floh die individuelle Leistung im Hoch- und Weitsprung erweitern.	Zeitumfang: 6-8 Std.		Klasse/Jahrgang: SEP
Bereich: Laufen, Springen, Werfen - Leichtathletik (3) Schwerpunkt: Springen – Weitsprung, hoch springen	Pädagogische Perspektive: A: Wahrnehmungsfähigkeit verbessern, Bewegungserfahrungen erweitern D: Das Leisten erfahren, verstehen und einschätzen		
Kompetenzen: Die Schüler:innen <ul style="list-style-type: none"> • beschreiben erste technische Erfahrungen beim Überwinden von Höhen und Weiten, • bewältigen unterschiedliche Sprungsituationen, • bewältigen angeleitet und regelgerecht Wettbewerbssituationen. 			
Didaktisch bzw. methodische Zugänge: <ul style="list-style-type: none"> • Impuls: Springen – tierisch gut – Welche Tiere springen wie weit? • Wie weit springen diese Tiere? Messen/markieren und recherchieren. • Wir springen weit (aus dem Stand, mit Anlauf) auf die Matte und in die Grube • Welche Tiere springen wie hoch? Messen/markieren und recherchieren. • Wir springen hoch (auf etwas, über etwas und durch etwas) • Tierischer Sprungwettbewerb 	Materialien/Medien: <ul style="list-style-type: none"> • Zauberschnur • Sprungmatten • Kleine Kästen • Große Kästen • Koordinationsleiter • Mini-Hürden • Poolnudeln • Langbänke • Karteikarten • Maßband • Tablets 		
Lernerfolgsüberprüfung/ Leistungsbewertung/Feedback: <ul style="list-style-type: none"> • qualitativ bewertbare sportbezogene Bewegungshandlungen im Hoch- und Weitsprung 	Kooperationsmöglichkeit: <ul style="list-style-type: none"> • Mathematik • Sachunterricht • Deutsch 	Außerschulische Angebote: <ul style="list-style-type: none"> • Kooperation mit dem ESV • wohnortnahe Vereine 	
Sehspezifische Hinweise: <ul style="list-style-type: none"> • Technik des Springens individuell, gemeinsam mit Schüler:in erproben • beim Hochsprung nur ein Seil verwenden, um die Angst vor der Latte zu nehmen • insbesondere bei Blinden unbedingt deutliche verbale und körpernahe Begleitung 			

<http://www.sportpaedagogik-online.de/springen1.html>

<http://www.arillus.de/klassenfahrten/tipps-und-spiele-fuer-klassenfahrt-schule/spiele-fuer-klassenfahrten-im-herbst/tierweitsprung.html>

https://asset.klett.de/assets/9426cb21/probeseite_4_201629.pdf

Thema: „ <i>Wasserbaustelle, marsch!</i> “ – Spielerisch-explorierende Auseinandersetzung mit dem Element Wasser im Sinnzusammenhang Baustelle zu Aspekten der Wassergewöhnung.		Zeitungsumfang: 8 Std.	Klasse/Jahrgang: SEP
Bereich: Bewegen im Wasser – Schwimmen (4) Schwerpunkt: Wassergewöhnung und Sicherheit		Pädagogische Perspektiven: A: Wahrnehmungsfähigkeit verbessern, Bewegungserfahrungen erweitern C: Etwas Wagen und Verantworten	
Kompetenzen: Die Schüler:innen <ul style="list-style-type: none"> • nutzen in spielerischer und ganzheitlicher Form die spezifischen Eigenschaften und Wirkungen des Wassers (u.a. Wasserwiderstand, Kältereiz), • beschreiben Empfindungen (u.a. Unsicherheit, Freude, Angst, Mut), • spielen mit- und gegeneinander erlebnisreich im Wasser, • wenden Grundsätze der Bade-, Hygiene- und Sicherheitsregeln zielgerichtet und umweltbewusst an. 			
Didaktisch bzw. methodische Zugänge: <ul style="list-style-type: none"> • Beitrag zum ganzheitlichen, spielerisch-entdeckenden Lernen • Sicheres „Vertraut werden“ mit der Umgebung anhand kleiner Spiele • Beitrag zur Wassergewöhnung mit den Facetten einer Wasserbaustelle in Form eines offenen Stationsbetriebs: <ul style="list-style-type: none"> ○ Inhibition von Reflexen (Lidschluss, Schlucken) - <i>Wasserrohrbruch</i> ○ Orientierungsreiz - <i>Betonmischer</i> ○ Koordination von Bewegungen im Wasser – <i>Schaufelbagger</i> ○ Spüren des Wasserdrucks - <i>Presslufthammer</i> ○ Fühlen und Überwinden des Wasserwiderstands – <i>Steine transportieren</i> ○ Nässe-/Kältereiz – <i>Baustelle säubern</i> ○ Angstfreiheit - • Wasserbaustellen-Stationen: reflektierende Auseinandersetzung mit Aspekten der Wassergewöhnung – im Fokus „Angstfreiheit“ 		Materialien/Medien: <ul style="list-style-type: none"> • Materialien für die einzelnen Stationen (möglichst aus dem Schwimmbad) • Arbeitskarten mit Bewegungsanregungen je Station • Baderegeln 	
Lernerfolgsüberprüfung/ Leistungsbewertung/Feedback: <ul style="list-style-type: none"> • Lernstandüberprüfung: Handkartenset DGUV 2019 als Leseprobe: https://www.dguv.de/fb-bildungseinrichtungen/schulen/bewegung/schulsport/schwimmen/index.jsp • Reflexion im Rahmen der Unterrichtsstunde; jeweils eine Facette der Wassergewöhnung • Daumenabfrage (mit Begründung und nächstes individuelles Ziel) über Lernerfolg 		Kooperationsmöglichkeit:	Außerschulische Angebote: <ul style="list-style-type: none"> • „NRW kann schwimmen“ https://www.schulsport-nrw.de/schwimmfoerderung/nrw-kann-schwimmen.html • wohnortnahe Vereine • Vermittlungsangebote über den BRSNW und den DBS
Sehspezifische Hinweise: <ul style="list-style-type: none"> • ggf. Leine als tastbare Begrenzung, Orientierungshilfe, Abgrenzung zum tieferen Beckenabschnitt • ggf. kontrastreiche Materialien verwenden 			

Thema: „Da geh ich doch mal auf Tauchstation“ – Selbstgesteuertes Lernen und Reflektieren der eigenen Fähigkeiten zum Abtauchen, Orientieren und Fortbewegen unter Wasser mittels der Tauch-Lernstraße.	Zeitungsumfang: 8 Std.	Klasse/Jahrgang: SEP
Bereich: Bewegen im Wasser – Schwimmen (4) Schwerpunkt: <ul style="list-style-type: none"> • Grundfertigkeiten: Springen und Tauchen, Atmen, Drehen, Rollen, Gleiten, (Sich-) Fortbewegen • Wassergewöhnung und Sicherheit (ergänzend) 	Pädagogische Perspektiven: A: Wahrnehmungsfähigkeit verbessern, Bewegungserfahrungen erweitern C: Etwas Wagen und Verantworten	
Kompetenzen: Die Schüler:innen <ul style="list-style-type: none"> • tauchen mit offenen Augen tief und weit unter Einhaltung der Tauchregeln, • wenden grundlegende Atemtechniken situationsgerecht an, • wenden Grundsätze der Bade-, Hygiene- und Sicherheitsregeln zielgerichtet und umweltbewusst an (ergänzend), • nutzen in spielerischer und ganzheitlicher Form die spezifischen Eigenschaften und Wirkungen des Wassers (u.a. Wasserwiderstand) (ergänzend), • springen unter Einhaltung von Sprungregeln sicher und sachgerecht. 		
Didaktisch bzw. methodische Zugänge: <ul style="list-style-type: none"> • Leitideen der <i>Grundfertigkeiten im Wasser</i> im Lehren und Lernen • Beitrag zur Wasserbewältigung / Wasserbewegungsgefühl <ol style="list-style-type: none"> 1. Vertrauensübungen mit einem Partner zum Aufbau fester Tauchpartnerschaften und Kennenlernen der Tauchregeln 2. Arbeit in und mit der Tauchstraße (Prozess des Tauchen-Lernens in die Teilkompetenzen nach Rheker eingeteilt und visualisiert): <ol style="list-style-type: none"> a. Phasen: Abtauchen – orientieren – fortbewegen unter Wasser mit jeweils mehreren Aufgabenkarten b. eigenständiges Zuordnen, Bearbeiten und Einschätzen des eigenen Könnens in einem Arbeitsbereich (selbstgesteuertes Lernen) c. Reflexion des eigenen Könnens (noch nicht – ein bisschen – sicher) mittels Abklammerns an der Arbeitskarte d. ggf. Aufgaben in einzelnen Bereichen erweitern durch die Ideen / Lernbedarfe der SuS der Lerngruppe (Individuelle Förderung) e. zwischen den einzelnen Phasen (a.: zentrale Reflexionsanlässe (u.a. Lidschluss, Auftrieb, individuelle Problemlösungen) 3. Demonstration der Anforderungen aus dem Wasser-Pass (Tauchen und Tauchregeln) 4. Fußsprung vorwärts mit Ausstieg 	Materialien/Medien: <ul style="list-style-type: none"> • Tauchstraße in 11 Arbeitskarten (in Anlehnung an Rheker) • Wäscheleine • Plakat mit Tauchregeln • Zusatzaufgaben • Wasser-Pass I und II (in Anlehnung an Rüter) 	
Lernerfolgsüberprüfung/ Leistungsbewertung/Feedback: <ul style="list-style-type: none"> • Unmittelbare Abklammerung des individuellen Lernfortschritts auf der Arbeitskarte durch die SuS (prozessbezogene Dokumentation des individuellen Lernerfolgs) • Beobachtungsbogen für Lehrkräfte (prozessbezogene Erhebung des Lernstands) • Checkliste nach RHEKER (inhaltsbezogene Erhebung des Lernstands) • Abschließende Überprüfung und Dokumentation des Könnens mit dem Wasser-Pass I und II (Tauchaufgaben und Tauchregeln) 	Kooperationen:	Außerschulische Angebote: <ul style="list-style-type: none"> • „NRW kann schwimmen“ (https://www.schulsport-nrw.de/schwimmfoerderung/nrw-kann-schwimmen.html)

Sehspezifische Hinweise:

- ggf. Leine als tastbare Begrenzung, Orientierungshilfe, Abgrenzung zum tieferen Beckenabschnitt
- kontrastreiche Materialien verwenden
- Größe der Abbildungen und Schrift beachten, verbal beschreiben

Literatur:

Rheker, Uwe: Alle ins Wasser, 2003, S. 148 – 150. Hier die neue Auflage: <https://www.amazon.de/Alle-ins-Wasser-schwimmen-schwimmend/dp/3898996239>

Rüter, Heiko: Wasserspaß im Lehrschwimmbekken, in: Zeitschrift Sportpädagogik 5/99, S. 26 – 30 <https://www.friedrich-verlag.de/shop/schwimmen-54125>

DGUV „Schwimmen Lehren und Lernen in der Grundschule“ (202-107) plus dazugehöriges Handkartenset, November 2019

Thema: „Gleiten wie ein Seehund“ – Erproben, Üben und Bewältigen von Aufgaben zum Gleiten zur Minimierung des Wasserwiderstands unter besonderer Berücksichtigung der Bewegungsmerkmale (Körperlage, Körperspannung und Körperhaltung) zur individuellen Bewegungsoptimierung.		Zeitungsumfang: 8 Std.	Klasse/Jahrgang: SEP
Bereich: Bewegen im Wasser - Schwimmen (4) Schwerpunkt: <ul style="list-style-type: none"> • Grundfertigkeiten: Springen und Tauchen, Atmen, Drehen, Rollen, Gleiten (Sich-) Fortbewegen • Wassergewöhnung und Sicherheit (ergänzend) 		Pädagogische Perspektiven: A: Wahrnehmungsfähigkeit verbessern, Bewegungserfahrungen erweitern F: Gesundheit fördern, Gesundheitsbewusstsein entwickeln	
Kompetenzen: Die Schüler:innen <ul style="list-style-type: none"> • nutzen den statischen und dynamischen Auftrieb des Wassers zum Schweben, Gleiten und (Sich-)Fortbewegen, • wenden grundlegende Atemtechniken situationsgerecht an, • wenden Grundsätze der Bade-, Hygiene- und Sicherheitsregeln zielgerichtet und umweltbewusst an, (ergänzend) • wechseln ihre Körperposition im Wasser aufgrund eines initialen Kraftimpulses. 			
Didaktisch bzw. methodische Zugänge: <ul style="list-style-type: none"> • Spielerische Formen des Lösens vom Boden, Schwebens und Atmens • Vom statischen zum dynamischen Auftrieb: Einführung der Gleitlage in versch. Schwierigkeitsstufen mit unterschiedlichen Materialien • Passives Gleiten in Bauchlage - Stationen zum Üben des Gleitens in Bauchlage: Partnerschieben, Partnerziehen • Gleiten mit Schwimmhilfe in Bauchlage: Spiel- und Übungsformen zum Gleiten mit Schwimmhilfe nach aktivem Abstoß • Analoges Vorgehen für das Gleiten in Rückenlage 		Materialien/Medien: <ul style="list-style-type: none"> • Materialien aus der Schwimmhalle: Schwimmbretter, Poolnudel, Reifen • Reflexionssymbole (u.a. Körperspannung, Körperlage, Kopfsteuerung) zur Aufmerksamkeitsfokussierung auf relevante Bewegungsmerkmale im Zusammenhang der Bewegungsoptimierung 	
Lernerfolgsüberprüfung/ Leistungsbewertung/Feedback: <ul style="list-style-type: none"> • Aufgaben des Wasserpasses zum Gleiten (Körperlage, Gesicht ans/ins Wasser, Körperspannung; Kopfsteuerung, Abdruck vom Beckenrand, Weite des Gleitens) 		Kooperationen: <ul style="list-style-type: none"> • Sachunterricht 	Außerschulische Angebote: <ul style="list-style-type: none"> • „NRW kann schwimmen“ https://www.schulsport-nrw.de/schwimmfoerderung/nrw-kann-schwimmen.html
Sehspezifische Hinweise: <ul style="list-style-type: none"> • ggf. Leine als tastbare Begrenzung, Orientierungshilfe, Abgrenzung zum tieferen Beckenabschnitt • kontrastreiche Materialien verwenden • Größe der Abbildungen und Schrift beachten, verbal beschreiben 			

Literatur: In Anlehnung an Potthoff, A.: Gleiten wie ein Seehund, in: Zeitschrift Sportpädagogik 1/2005 - <https://www.fachportal-paedagogik.de/literatur/vollanzeige.html?Fld=686414#verfuegbarkeit>

DGUV „Schwimmen Lehren und Lernen in der Grundschule“ (202-107) plus dazugehöriges Handkartenset, November 2019

Thema: „Unsere Turnhalle wird zum Spielplatz“ – Einfache Kunststücke und turnerisches Bewegen an Geräten und Gerätekombinationen.	Zeitungsumfang: 12 Std.	Klasse/Jahrgang: SEP
Bereich: Bewegen an Geräten – Turnen (5) Schwerpunkt: <ul style="list-style-type: none"> • Normungebundenes Turnen an Geräten und Gerätekombinationen • Kunststücke und Akrobatik • Körperschema (ergänzend) • Anspannung und Entspannung (ergänzend) 	Pädagogische Perspektive: A: Wahrnehmungsfähigkeit verbessern, Bewegungserfahrungen erweitern C: Etwas wagen und verantworten	
Kompetenzen: Die Schüler:innen <ul style="list-style-type: none"> • erfassen ihr Körperschema in der Ruhe und in einfachen Bewegungssituationen (Körperhaltungen im Liegen, Sitzen, Stehen, Gehen und Laufen) (ergänzend) • stellen Spannung und Entspannung als bewegungsrelevante Größen zielgerichtet her, • erproben gerätespezifische Bewegungsanlässe (u.a. Schwingen, Schaukeln, Drehen, Rollen, Stützen, Springen) (ergänzend), • demonstrieren einfache turnerische Bewegungskunststücke, • bewältigen einfache turnerische Bewegungsaufgaben, auch an Geräten und Gerätekombinationen, • berücksichtigen beim Auf-, Abbau und Transport von Geräten erste notwendige Sicherheitsaspekte. 		
Didaktisch bzw. methodische Zugänge: <ul style="list-style-type: none"> • einfache turnerische Bewegungskunststücke mit Hilfe von Stationskarten • Sportstunde „Outdoor“ – Wir besuchen einen Spielplatz Herausarbeiten typischer Bewegungsaktivitäten auf einem Spielplatz (Springen, Hangeln, Rutschen, Balancieren, Klettern) • Transfer: Wie bekommen wir den Spielplatz in die Turnhalle? Auf- bzw. Nachbau verschiedener Spielstationen mit Spielplatzcharakter nach Vorgabe • Erarbeiten und Erproben spielplatztypischer Aktivitäten mit Turnhallengeräten/-materialien • Tragen und transportieren von Großgeräten/Sichern von Bewegungsangeboten 	Materialien/Medien: <ul style="list-style-type: none"> • Ausgewählte Klein- und Großgeräte • Mini-Turnhalle • Tablets 	
Lernerfolgsüberprüfung/ Leistungsbewertung/Feedback: <ul style="list-style-type: none"> • Sicherer Transport, Auf- und Abbau von Großgeräten (Sicherheitsaspekte) • Sportpraktisches Handeln an den Stationen: Bewegungshandlungen Rollen und Drehen 	Kooperationen:	Außerschulische Angebote:
Sehspezifische Hinweise: <ul style="list-style-type: none"> • Taktile: Leitschnur, persönliche Assistenz • Optisch: Kontrastreiche Materialwahl/Markierungen und Aufbauten und blendfreie Materialien, max. Objektunterscheidbarkeit • Akustisch: Räumliche Orientierung anhand unterschiedlicher Geräuschquellen (Hilfen: Klatschen, Pfeifen, Zurufe. ...) • Raum evtl. verkleinern 		

https://www.pinterest.de/man_die/bewegungslandschaften/
<https://www.vibss.de/sportpraxis/praxishilfen/kinder/bewegungslandschaften>

Thema: „Vom Purzelbaum zur Rolle vorwärts“ – Erste turnerische Wagniserfahrungen am Beispiel der Rollbewegung.	Zeitungsumfang: 8 Std.	Klasse/Jahrgang: SEP
Bereich: Bewegen an Geräten – Turnen (5) Schwerpunkt: <ul style="list-style-type: none"> • Raum- und Lageerfahrungen • Normgebundenes Turnen an Geräten 	Pädagogische Perspektive: A: Wahrnehmungsfähigkeit verbessern, Bewegungserfahrungen erweitern C: Etwas wagen und verantworten	
Kompetenzen: Die Schüler:innen <ul style="list-style-type: none"> • stellen Spannung und Entspannung als bewegungsrelevante Größen zielgerichtet her (ergänzend), • erproben gerätespezifische Bewegungsanlässe (u.a. Schwingen, Schaukeln, Drehen, Rollen, Stützen, Springen), • beschreiben Erfahrungen in einfachen turnerischen Wagnissituationen, • berücksichtigen beim Auf-, Abbau und Transport von Geräten erste notwendige Sicherheitsaspekte. • setzen Körperspannung und Kraft beim Erlernen turnerischer Bewegungen ein, • führen einfache turnerische Bewegungen an ausgewählten Geräten (u.a. Boden, Kasten, Reck) aus. 		
Didaktisch bzw. methodische Zugänge: <ul style="list-style-type: none"> • Aufbau von Bewegungsstationen mit Hilfe von Bildkarten und Mini-Turnhalle • Rückenschaukel in „Päckchen-Haltung“ (Arme umfassen die Beine eng) • aus dem Knien auf der Langbank bzw. auf dem Kleinkasten/Deckel vom Großkasten über den eingerollten Kopf auf der Matte vorwärts abrollen • Rückenschaukel über die Kerze mit Aufsetzen der Hände neben dem Kopf • Aufstehen aus der Rückenschaukel • Rolle vorwärts auf einer schrägen Fläche • Rolle vorwärts 	Materialien/Medien: <ul style="list-style-type: none"> • Niedersprungmatten • Langbank • Deckelteile vom Großkasten • Reuterbrett (zum Bau einer schrägen Fläche) • Alternativ: Sprossenwand (zum Bau einer schrägen Fläche) • Kreide (markieren von Händen und Kopf) 	
Lernerfolgsüberprüfung/ Leistungsbewertung/Feedback: <ul style="list-style-type: none"> • Sicherer Transport, Auf- und Abbau von Großgeräten • Ausgewählte Formen des selbstständigen und eigenverantwortlichen Arbeitens • Sportmotorische Ausführungen an den Stationen/Qualität der Bewegung (Aufsetzen der Hände, Einrollen des Kopfes, rollen über den Rücken, Aufsetzen der Füße und Aufstehen) 	Kooperationen:	Außerschulische Angebote:
Sehspezifische Hinweise: <ul style="list-style-type: none"> • Taktile: Leitschnur, persönliche Assistenz • Optisch: Kontrastreiche Materialwahl/Markierungen und Aufbauten und blendfreie Materialien, max. Objektunterscheidbarkeit • Akustisch: Räumliche Orientierung anhand unterschiedlicher Geräuschquellen (Hilfen: Klatschen, Pfeifen, Zurufe. ...) 		

<https://www.youtube.com/watch?v=Ydl2VnLp9HI>

<https://www.youtube.com/watch?v=XppM1QxfO90>

https://bzarnsberg.schulsport-nrw.de/images/download/youngstars/westf_youngstars_uv_turnen.pdf

<https://www.youtube.com/watch?v=RmPWl7pSdP4>

Thema : „Monster und Gummibärchen“ – Eine tänzerische Bewegungsgeschichte zur spontanen Umsetzung und Darstellung von tänzerischen Bewegungen vor dem Hintergrund von Gegensatzkriterien.	Zeitungsumfang: 8 Std.	Klasse/Jahrgang: SEP
Bereich: Bewegen, Tanzen, Darstellen – Gymnastik/Tanz und Bewegungskünste Schwerpunkt: <ul style="list-style-type: none"> • Vielfalt der Ausdrucks- und Bewegungsformen • Rhythmus, Bewegungsgestaltung und Tanz (ergänzend) 	Pädagogische Perspektiven: B: Sich körperlich ausdrücken, Bewegungen gestalten E: Kooperieren, Wettkämpfen und sich verständigen	
Kompetenzen: Die Schüler:innen <ul style="list-style-type: none"> • Gestalten vorgegebene Ausdrucks- und Bewegungsformen mit und ohne Handgeräte(n) und Objekt(en) nach, • präsentieren einfache Ausdrucks- und Bewegungsformen, • setzen vorgegebene Rhythmen und erste Tänze unter Beachtung einfacher Ausführungskriterien (u.a. Präzision) um. 		
Didaktisch bzw. methodische Zugänge: <ul style="list-style-type: none"> • Umsetzung von Spielideen zur Musik in Form offener Bewegungsanregungen • Einstimmung: Sprungfederspiel – das Lieblingsspiel der Gummibärchen • Lieblingsspiel der Monster – Erschrecken • Instrumente für Monster und Gummibärchen finden als Passung zu den gewählten Charakteren) • Offene Bewegungsformen mit Musik • Die Gummibärchen sind versteckt; die Monster stampfen umher; • Die Monster ziehen sich zurück, die Gummibärchen hüpfen umher • Gummibärchen-und-Monster-Spiel unter dem Aspekt der unterschiedlichen Raumnutzung unter dem Aspekt des Versteinerns und Auflösens • Rollen im Stück vereinbaren, einnehmen und ausformen • Präsentable Darstellung der tänzerischen Spielidee (Rollenklarheit, Ausdruck, Passung an die Musik) vereinbaren, üben und ausdrucksbezogen ausformen 	Materialien/Medien: <ul style="list-style-type: none"> • Musikanlage, • ggf. Symbolkarten mit den Gegensatzpaaren • Auswahl an geeigneten Orffschen-Instrumenten 	
Lernerfolgsüberprüfung/ Leistungsbewertung/Feedback: <ul style="list-style-type: none"> • Aspektgeleitete Präsentation der tänzerischen Spielidee 	Kooperationen: <ul style="list-style-type: none"> • Kunst • Musik 	Außerschulische Angebote:
Sehspezifische Hinweise: <ul style="list-style-type: none"> • Takttil: Persönliche Assistenz • Optisch: Kontrastreiche Materialwahl/Markierungen und Aufbauten und blendfreie Materialien, max. Objektunterscheidbarkeit • Akustisch: Räumliche Orientierung anhand unterschiedlicher Geräuschquellen (Hilfen: Klatschen, Pfeifen, Zurufe. ...) • Raum evtl. verkleinern • Reduzierung der motorischen Anforderungen 		

Literatur: Reichle-Ernst, S./Meyerholz, U.: Heiße Füße, Zaubergrüße – Tanzgeschichten, Zytglogge Werkbuch, S. 137 ff

Thema: „Indianertanz“ -Selbstständiges Erarbeiten, Erproben und Darstellen von Bewegungsformen zum Lied „Drum-dance“ zur Gestaltung eines Indianertanzes unter besonderer Berücksichtigung ausgewählter Gestaltungskriterien (Raum, Ausdruck, Synchronität)	Zeitungsumfang: 8 Std.	Klasse/Jahrgang: SEP
Bereich: Bewegen, Tanzen, Darstellen – Gymnastik/Tanz und Bewegungskünste (6) Schwerpunkt: <ul style="list-style-type: none"> • Rhythmus, Bewegungsgestaltung und Tanz • Bewegung als Kommunikations- und Ausdrucksmöglichkeit (ergänzend) • Vielfalt der Ausdrucks- und Bewegungsformen (ergänzend). 	Pädagogische Perspektiven: B: Sich körperlich ausdrücken, Bewegungen gestalten A: Wahrnehmungsfähigkeit verbessern, Bewegungserfahrungen erweitern	
Kompetenzen: Schüler:innen <ul style="list-style-type: none"> • setzen vorgegebene Rhythmen und erste Tänze unter Beachtung einfacher Ausführungskriterien (u.a. Präzision) um, • vergleichen ausgewählte Tanzformen anderer Kulturen, • präsentieren einfache Ausdrucks- und Bewegungsformen, • stellen mit Bewegung Alltagsituationen, Rollen, Gefühle und Stimmungen dar. 		
Didaktisch bzw. methodische Zugänge: <ul style="list-style-type: none"> • Hinweis: Beitrag zur Ästhetischen Bewegungserziehung • Einstimmung auf das Thema Indianer: Freies Bewegen im Raum nach Musik • Beraten (am Lagerfeuer) über die grundsätzlichen Ideen zur Ausgestaltung des Indianertanzes, über die Partitur des Liedes und Festlegen einer vereinbarten Lernschrittfolge • Generieren, Vereinbaren und Üben des Refrains im Lied „Drum-dance“ vor dem Hintergrund typischer Indianerbewegungen am Lagerfeuer (gemeinsamer Teil der Choreographie) unter besonderer Berücksichtigung des Kriteriums Raum und Ausdruck; (später Synchronität) • Offene Bewegungsaufgabe: Gruppenweise (4 Gruppen) wird zu jeder Strophe des Liedes eine indianertypische Bewegungsabfolge vereinbart, kriteriengeleitet geübt und demonstriert • Präsentation der eigenen Gruppenchoreographie und vergleichen der Tanzform vor dem Hintergrund der Gestaltungskriterien Raum und Ausdruck • Zusammenfügen alle Teile des Liedes zu einer Gesamtchoreographie und kriteriengeleitete Präsentation 	Materialien/Medien: <ul style="list-style-type: none"> • Musikanlage • Indianer-Requisiten: Lagerfeuer als gestaltete Mitte • ggf. digitale Endgeräte: Filmen der Bewegungsabfolgen 	
Lernerfolgsüberprüfung/ Leistungsbewertung/Feedback: <ul style="list-style-type: none"> • Kriteriengeleitete Demonstration des Indianertanzes 	Kooperationen: <ul style="list-style-type: none"> • Kunst – Erstellen von Indianerrequisiten • Musik – Analyse der Partitur des ausgewählten Liedes • Sachunterricht: Andre Länder – andere Kulturen 	Außerschulische Angebote:
Sehspezifische Hinweise: <ul style="list-style-type: none"> • Taktile: Persönliche Assistenz • Optisch: Kontrastreiche Materialwahl/Markierungen und Aufbauten und blendfreie Materialien, max. Objektunterscheidbarkeit • Akustisch: Räumliche Orientierung anhand unterschiedlicher Geräuschquellen (Hilfen: Klatschen, Pfeifen, Zurufe. ...) • Raum evtl. verkleinern • Reduzierung der motorischen Anforderungen 		

Literatur: Musikbuch Simsala sing: S. 157

Thema: „Erste Schritte mit dem (Basket-)Ball“ Einfache Spielsituationen durch taktisch angemessenes und regelgerechtes Verhalten bewältigen.	Zeitungumfang: 12 Std.		Klasse/Jahrgang: SEP
Bereich: Spielen in und mit Regelstrukturen - Sportspiele (7) Schwerpunkt: <ul style="list-style-type: none"> • Ideen und Strukturen von Regel- und Sportspielen • Spielspezifische motorische Fertigkeiten • Taktische Verhaltensweisen und Anpassung an das Spielgeschehen • Fairness und Respekt 	Pädagogische Perspektive: A: Wahrnehmungsfähigkeit verbessern, Bewegungserfahrungen erweitern E: Kooperieren, wettkämpfen und sich verständigen		
Kompetenzen: Schüler:innen <ul style="list-style-type: none"> • spielen regelgeleitet und rollengerecht Kleine Spiele, • demonstrieren sportspielübergreifende motorische Grundfertigkeiten in einfachen spielerischen Übungsformen, • verhalten sich aufmerksam in einfachen Spielsituationen, • setzen erste taktische Überlegungen in einfachen, spielorientierten Situationen um, • nehmen während des Spiels verschiedene einfache Rollen an, • spielen in ersten kleinen Regelspielen freudvoll, fair und respektvoll mit- und gegeneinander. 			
Didaktisch bzw. methodische Zugänge: <ul style="list-style-type: none"> • Spielen bereits bekannter, kleiner (Mannschafts-)Ballspiele • Schwerpunkt: Fortbewegung im Spiel mit und ohne Ball • Schulung der motorischen Grundfertigkeiten Fangen (und Passen) • Anbahnung eines ersten Regel- und Rollenverständnisses am Beispiel des Regelspiels „Wandball“ 	Materialien/Medien: <ul style="list-style-type: none"> • Bälle • Taktikboard (Tafel) 		
Lernerfolgsüberprüfung/ Leistungsbewertung/Feedback: <ul style="list-style-type: none"> • Aspektgeleitete Überprüfung der motorischen Grundfertigkeit „Fangen“ 	Kooperationen:	Außerschulische Angebote:	
Sehspezifische Hinweise: <ul style="list-style-type: none"> • Nur Bodenpässe • Nutzen von Klingelbasketbällen 			

Thema: „Wie komme ich zur Schule?“ – Sich fortbewegen, Wege erkunden und Pläne zeichnen.	Zeitungsumfang: 10 Std.	Klasse/Jahrgang: Klasse 1
Bereich: Gleiten, Fahren, Rollen – Rollsport/Bootsport/Wintersport (8) Schwerpunkt: <ul style="list-style-type: none"> • Bewegungserfahrungen und Bewegungskönnen in natürlichen und gestalteten Räumen • Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen – Wahrnehmung (ergänzend) 	Pädagogische Perspektiven: A: Wahrnehmungsfähigkeit verbessern, Bewegungserfahrungen erweitern C: Etwas Wagen und Verantworten	
Kompetenzen: Die Schüler:innen <ul style="list-style-type: none"> • erproben ausgewählte Gleit-, Fahr- oder Rollgeräte in unterschiedlichen Räumen, • beschreiben ihre Bewegungserfahrungen mit den ausgewählten Gleit-, Fahr- oder Rollgeräten, • nutzen Fahreigenschaften zur Bewältigung von Bewegungsaufgaben (u.a. bremsen, Kurven fahren), • beachten grundlegende Sicherheitsaspekte. 		
Didaktisch bzw. methodische Zugänge: Hinweis: Vernetzung zur Mobilitäts- und Verkehrserziehung (Sozial-, Umwelt-, Gesundheits- und Sicherheitserziehung) <ul style="list-style-type: none"> • Sausen über den Schulhof in einer strukturierten Bewegungssituation (Feststellen des fahrpraktischen Lernstands) • Schulung der Basisfähigkeiten an Stationen: Bremsen, Kurven fahren, geradeaus fahren, Hindernisse umfahren, angepasst schnell fahren • Reflexion von fahrpraktischen Erfahrungen • Bewältigen von Grenzsituationen (Schulung der Risikokompetenz) • Abnahme des Rollerführerscheins 	Materialien/Medien: <ul style="list-style-type: none"> • Elternbrief (Mitnahme des häuslichen Rollers in die Schule) • Materialien vom Schulhof oder aus der Sporthalle • ggf. Materialien für Parcours 	
Lernerfolgsüberprüfung/ Leistungsbewertung/Feedback: <ul style="list-style-type: none"> • <i>Roller-Führerschein</i> mit ausgewählten Fahraufgaben und Fragen zum Verhalten beim Fahren (oder in alltagsnahen Handlungssituationen) 	Kooperationen: <ul style="list-style-type: none"> • Mathematik • Sachunterricht 	Außerschulische Angebote: <ul style="list-style-type: none"> • Orientierungs- und Mobilitätstraining • Parcouring • Kletteranlagen
Sehspezifische Hinweise: <ul style="list-style-type: none"> • Taktile: Persönliche Assistenz • Optisch: Kontrastreiche Materialwahl/Markierungen und Aufbauten und blendfreie Materialien, max. Objektunterscheidbarkeit • Akustisch: Räumliche Orientierung anhand unterschiedlicher Geräuschquellen (Hilfen: Klatschen, Pfeifen, Zurufe. ...) • Raum evtl. verkleinern 		

Thema: „Die Schatzhüter.“ - Zweikampfsituationen um einen Gegenstand.	Zeitungsumfang: 6 Std.	Klasse/Jahrgang: SEP
Bereich: Ringen und Kämpfen – Zweikampfsport (9) Schwerpunkt: <ul style="list-style-type: none"> • Spielerische Kampfformen • Kampfformen und Regelungen • Taktische Fähigkeiten und technische Fertigkeiten (ergänzend) • Kampfsituationen - Achtsamkeit im Gegeneinander (ergänzend) 	Pädagogische Perspektive: D: Das Leisten erfahren, verstehen und einschätzen E: Kooperieren, wettkämpfen und sich verständigen	
Kompetenzen: Die Schüler:innen <ul style="list-style-type: none"> • führen einfache spielerische Kampfformen (u.a. Zieh- und Schiebekämpfe) durch und beschreiben ihre Erfahrungen, • führen einfache Kampfformen (Boden- und Gruppenkämpfe) regelgerecht durch, • setzen einfache taktische Fähigkeiten (u.a. Vergrößerung der Körperfläche) ein, • kämpfen unter Berücksichtigung der individuellen Voraussetzungen der Gegnerin oder des Gegners, • gehen unter Einhaltung erlernter Regeln im Gegeneinander achtsam miteinander um. 		
Didaktisch bzw. methodische Zugänge: <ul style="list-style-type: none"> • Ausgewählte (spielerische) Zweikampfvarianten am Boden um einen Gegenstand (z.B. „Diamantenraub“, „Sockenklaue“) • Erarbeitung einheitlicher Kampfregeln • Erproben und Reflektieren eines (fairen) Gegeneinanders (z.B. Start- und Stoppsignal, Würdigung des Gegners durch vereinbartes Begrüßungsritual) • Erproben ausgewählte taktische Fähigkeiten (Körperfläche vergrößern, Gleichgewichtsvarianten in Kampfsituationen) bei Zweikampfvarianten 	Materialien/Medien: <ul style="list-style-type: none"> • Matten • Tablet • Regelplakat • Reflexionskarten 	
Lernerfolgsüberprüfung/ Leistungsbewertung/Feedback: <ul style="list-style-type: none"> • Beschreiben individuelle taktische Verhaltensweisen anhand einer Videoanalyse in ausgewählten Kampfsituationen • Beobachtungsbogen zu ausgewählten taktischen Fähigkeiten 	Kooperationen:	Außerschulische Angebote: <ul style="list-style-type: none"> • Kooperation mit der Judo Abteilung des Sportvereins
Sehspezifische Hinweise: <ul style="list-style-type: none"> • Taktil: Persönliche Assistenz • Optisch: Kontrastreiche Materialwahl/Markierungen und Aufbauten und blendfreie Materialien, max. Objektunterscheidbarkeit • Akustisch: Räumliche Orientierung anhand unterschiedlicher Geräuschquellen (Hilfen: Klatschen, Pfeifen, Zurufe. ...) • Raum evtl. verkleinern • Reduzierung der motorischen Anforderungen 		

<https://www.sichere-schule.de/media/upload/kaempfen-im-sportunterricht.pdf>

Thema: „Platz da, jetzt komme ich!“ – Achtsam in Gruppen kämpfen.	Zeitungumfang: 6 Std.	Klasse/Jahrgang: SEP
Bereich: Ringen und Kämpfen – Zweikampfsport (9) Schwerpunkt: <ul style="list-style-type: none"> • Körperkontakt und Kooperation – Achtsamkeit im Miteinander • Spielerische Kampfformen (ergänzend) • Kampfsituationen - Achtsamkeit im Gegeneinander • Anspannung und Entspannung (ergänzend) 	Pädagogische Perspektive: E: Kooperieren, wettkämpfen und sich verständigen	
Kompetenzen: Die Schüler:innen <ul style="list-style-type: none"> • stellen Spannung und Entspannung als bewegungsrelevante Größen zielgerichtet her, • gehen bei Spiel- und Übungsformen (Gruppen- und Zweikampfsituationen) kooperativ und achtsam miteinander um, • bauen Zutrauen für Körperkontakt auf. • führen einfache spielerische Kampfformen (u.a. Zieh- und Schiebekämpfe) durch und beschreiben ihre Erfahrungen. 		
Didaktisch bzw. methodische Zugänge: <ul style="list-style-type: none"> • Vertrauensbildende, kooperative Gruppenübungen (z.B. Baumstamm rollen, Gordischer Knoten) • Kampfregeln und Absprachen zum fairen Gegeneinander (z.B. Start- und Stoppsignal, Würdigung des Gegners durch vereinbartes Begrüßungsritual) • Sammeln und Erprobung von bekannten Gruppenwettkämpfen (z.B. Tauziehen, Möhren ziehen) • Erproben und reflektieren (Kooperation, Achtsamkeit) ausgewählter Gruppenwettkämpfe (z.B. Winterschlussverkauf, Alle auf eine Insel) 	Materialien/Medien: <ul style="list-style-type: none"> • Matten • Tablet • Regelplakat • Reflexionskarten 	
Lernerfolgsüberprüfung/ Leistungsbewertung/Feedback: <ul style="list-style-type: none"> • Einhalten der Körperspannung • Analysieren das eigene Verhalten in ausgewählten Kampfsituationen mit Hilfe einer Videoaufzeichnung (Schwerpunkt: Achtsamkeit) 	Kooperationen:	Außerschulische Angebote: <ul style="list-style-type: none"> • Kooperation mit der Judo Abteilung des Sportvereins
Sehspezifische Hinweise: <ul style="list-style-type: none"> • Taktil: Persönliche Assistenz • Optisch: Kontrastreiche Materialwahl/Markierungen und Aufbauten und blendfreie Materialien, max. Objektunterscheidbarkeit • Akustisch: Räumliche Orientierung anhand unterschiedlicher Geräuschquellen (Hilfen: Klatschen, Pfeifen, Zurufe. ...) • Raum evtl. verkleinern • Reduzierung der motorischen Anforderungen 		

<https://www.sichere-schule.de/media/upload/kaempfen-im-sportunterricht.pdf>

Die nachfolgende Übersicht der Unterrichtsvorhaben bis zum Ende der Klasse 4 dient als Vordruck für das Klassenbuch.

Bereich	UV	Zeitraum	Kürzel
Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen	„ <i>Sonnengruß & Co – Yoga für Kids.</i> “ Erproben und Reflektieren von Yogastellungen (Asanas).		
Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen	„ <i>Schlaue Spiele für schlaue Kids.</i> “ Erproben, Reflektieren und Optimieren von Übungen und Spielen zur Förderung der Selbstregulation vor dem Hintergrund einer allgemeinen Gesundheitserziehung.		
Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen	„ <i>Auf die Plätze, fertig, los!</i> “ – Variationen von lauf- und Fangspielen unter Berücksichtigung lernförderlicher Elemente.		
Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen	„ <i>Alte Spiele – neu entdeckt.</i> “ Alte Spiele erproben und reflektieren vor dem Hintergrund einer allgemeinen Spieleerziehung.		
Laufen, Springen, Werfen Leichtathletik	„ <i>Laufen kann ich (schon) lange!</i> “ Durch vielseitiges Lauf- und Ausdauertraining zu einer 10-minütigen Ausdauerlaufleistung gelangen.		
Laufen, Springen, Werfen Leichtathletik	„ <i>Olympia – springen, messen, schauen.</i> “		
Laufen, Springen, Werfen Leichtathletik	„ <i>Schnell, schneller, am schnellsten</i> “ – Vom spielerischen Rennen über gezieltes Trainieren ausgewählter technischer Aspekte des Sprints, die Sprintleistung verbessern.		
Laufen, Springen, Werfen Leichtathletik	„ <i>Werfen sollte man können</i> “ – Wir erlernen die richtige Wurftechnik (Ballhaltung, Armführung, Anlauf, Abwurf und Flugbahn) zur Erzielung eines optimalen Wurfergebnisses.		
Bewegen im Wasser – Schwimmen	„ <i>Aquafit – ich mach mit!</i> “ – Erproben und Entwickeln von Fitnessaufgaben im Wasser unter besonderer Berücksichtigung koordinativer, konditioneller und gesundheitsbezogener Kriterien.		
Bewegen im Wasser – Schwimmen	„ <i>Sicher schwimmen können</i> “ – Selbstständiges Arbeiten, Reflektieren und Verbessern von individuellen Übungsschwerpunkten zur Schwimmtechnik mit Hilfe einer Arbeitskartei und Übungsformen zur spielerischen Ausdauerschulung im Hinblick auf das Erreichen der Basisstufe „Sicher		

	<i>Schwimmen können</i> “.		
Bereich	UV	Zeitraum	Kürzel
Bewegen an Geräten – Turnen	„Die Turnstange nennt man auch Reck“ - Stützsprung, Abschwung, Rückschwung, Unterschwingung und vielleicht noch etwas mehr - Grundlegende Bewegungsfertigkeiten an der Turnstange ausführen.		
Bewegen an Geräten – Turnen	„Ninja Warrior Kids“ – Bewältigung von vorgegebenen und erfundenen Hindernissen aus Geräten und Gerätekombinationen.		
Gestalten, Tanzen, Darstellen – Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste	„Flashmob – Tanzen und Bewegen für und mit vielen“ - Selbstständiges Erarbeiten und Gestalten von tänzerischen Bewegungsformen zur Entwicklung eines Flashmobs unter besonderer Berücksichtigung ausgewählter Gestaltungskriterien (Raum, ..., Ausdruck, Synchronität).		
Spielen in und mit Regelstrukturen - Sportspiele	„Gemeinsam zum Spielerfolg“ Spielorientierte Umsetzung komplexerer Sportspielideen zur Schulung von Technik und Taktik am Beispiel des Spiels Mattenball.		
Gleiten, Fahren, Rollen - Rollsport	„Sich die Welt auf kleinen Rollen erobern!“ – Problemlöseaufgaben zum Inliner fahren erproben und in der praktischen Umsetzung reflektiert bewältigen.		
Ringens und Kämpfen - Zweikampfsport	„Auf die Matte, fertig los – ein Ringen und Kämpfen Turnier.“ Vom spielerischen Kämpfen zu Wettkampfsituationen in einem fairen Gegeneinander.		
Ringens und Kämpfen - Zweikampfsport	„Schweben, Drücken, Halten, Wenden – Mit Technik zum Erfolg!“ Spielerische Kampfformen zu ausgewählten technischen Fertigkeiten und taktischen Fähigkeiten.		

		Klasse/Jahrgang: 3/4
Thema: „Sonnengruß & Co – Yoga für Kids.“ Erproben und Reflektieren von Yogastellungen (Asanas).		Zeitumfang: 10 Std. Klasse/Jahrgang: 3/4
Bereich: Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen (2) Schwerpunkt: <ul style="list-style-type: none"> • Wahrnehmungsfähigkeit • Anspannung und Entspannung • Koordination und Kondition (ergänzend) • Körperschema (ergänzend) 		Pädagogische Perspektive: A: Wahrnehmungsfähigkeit verbessern, Bewegungserfahrungen erweitern F: Gesundheit fördern, Gesundheitsbewusstsein entwickeln
Kompetenzen: Die Schüler:innen <ul style="list-style-type: none"> • steuern bewusst ihre Bewegung körpernaher (taktil, vestibulär, kinästhetisch) und körperferner (visuell, auditiv) Sinne zur Verbesserung ihrer Bewegungsqualität, • verhalten sich körpergerecht bei unterschiedlichen Bewegungsanforderungen, • setzen ihre Körperspannung in verschiedenen Anforderungssituationen zweckmäßig ein, • nutzen Spannung und Entspannung als gesundheitsförderliche Selbsterfahrung. • führen Übungen zur Schulung ihrer koordinativen (u.a. Gleichgewichtsfähigkeit) und konditionellen Fähigkeiten durch, • passen ihr Bewegungshandeln ihren Körperreaktionen an. 		
Didaktisch bzw. methodische Zugänge: <ul style="list-style-type: none"> • körpergerechtes Bewegen in ersten spielerischen Yogastellungen (z.B. der Sonnengruß) • Spannung und Entspannung in weiteren Yogastellungen unter Einbindung einer Geschichte (z.B. bei den Asanas: Fisch, Kobra, Krähe) • Stellungen und Übungen aus der Asana Grundreihe aus (10 – 12 Asanas) • Übungen zur Atemkontrolle und Tiefenentspannung (An- und Entspannungsübungen, Nasenatmung und Bauchatmung in verschiedenen Positionen, Achtsamkeitsübungen) 		Materialien/Medien: <ul style="list-style-type: none"> • Matten • Videokompatibles Endgerät • Audiogerät • Seile oder Tücher • Kleine Kästen
Lernerfolgsüberprüfung/ Leistungsbewertung/Feedback: <ul style="list-style-type: none"> • „Yoga Urkunde“ für ausgewählte Asanas • Videoanalysen einzelner, ausgewählter Asanas • Reflexionsgespräche zu ausgewählten Aspekten einzelner Asanas • Atemübungen und Übungen zur Tiefenentspannung 		Kooperationen: <ul style="list-style-type: none"> • Musik Außerschulische Angebote:
Sehspezifische Hinweise: <ul style="list-style-type: none"> • Taktil: Persönliche Assistenz • Optisch: Kontrastreiche Materialwahl/Markierungen und Aufbauten und blendfreie Materialien, max. Objektunterscheidbarkeit • Reduzierung der motorischen Anforderungen 		

<https://www.yoga-vidya.de/kinderyoga/yoga-in-der-schule/yoga-in-der-grundschule/>

Thema: „Schlaue Spiele für schlaue Kids.“ Erproben und Reflektieren von Bewegungsaufgaben zur Förderung der exekutiven Funktionen vor dem Hintergrund einer allgemeinen Gesundheitserziehung.	Zeitungsumfang: 4 Std. Hinweis: Bewegungsaufgaben /Spiele zur Förderung der exekutiven Funktionen können regelmäßig als Aufwärm- oder Abschlussspiele durchgeführt werden.	Klasse/Jahrgang: 3/4	
Bereich: Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen (1) Schwerpunkt: <ul style="list-style-type: none"> • Selbstregulation und Bewegung 	Pädagogische Perspektive: A: Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen F: Gesundheit fördern, Gesundheitsbewusstsein entwickeln		
Kompetenzen: Die Schüler:innen <ul style="list-style-type: none"> • führen ausgewählte Bewegungsaufgaben zur Verbesserung der exekutiven Funktionen (Arbeitsgedächtnis, Impulskontrolle, kognitive Flexibilität) aus, • beschreiben in Grundzügen die Bedeutung von Emotionen auf selbstregulative Prozesse. 			
Didaktisch bzw. methodische Zugänge: <p>Videsequenzen und Beschreibungen als erste thematischer Annäherung zur Veranschaulichung exekutiver Funktionen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Spielerische Bewegungsaufgaben zur <u>Bewusstmachung des Verhältnisses von Emotionen und selbstregulativen Prozessen</u> (z.B. über „Head, toes and knees“) • Ausgewählte <u>Bewegungsaufgaben zur Förderung der exekutiven Funktion</u> (z.B. „Eins – Zwei – Drei“ (Jede Nummer steht für eine Bewegung; Schwierigkeitsstufen: Änderung der Zuweisungen Zahl-Bewegung), Eckstein (siehe Lit. Eckenbach)) • Ausgewählte <u>Fangspiele zur Förderung der exekutiven Funktion</u> (z.B. „Dritter Schlag wechselt“ (Nach jedem getippt worden sein, wird die berührte Körperstelle mit einer Hand berührt. Beim dritten getippt werden, wechseln die Rollen (Gejagte wird zum Fänger), • Ausgewählte <u>Bewegungsaufgaben mit dem Ball zur Förderung der exekutiven Funktion</u> (z.B. Ballweitgabe (Kommandos und verschiedene Übergaben, z.B. Kommando 1 = mit der linken Hand werfen, Kommando 2 = Köpfen usw. Variationen bei den Kommandos und Übergaben) • <u>Reflexionsanlässe:</u> Benennen Förderschwerpunkte in ausgewählten Bewegungsaufgaben, z.B. „Welche exekutive Funktion wurde hier gerade besonders gefördert?“; Zusammenhang von exekutiven Funktionen und Gesundheit) 	Materialien/Medien: <ul style="list-style-type: none"> • Videokompatibles Endgerät • Karten zu geometrischen Formen (Eckstein) • Bälle • Visualisierungskarten zu den exekutiven Funktionen 		
Lernerfolgsüberprüfung/ Leistungsbewertung/Feedback: <ul style="list-style-type: none"> • benennen exekutive Funktionen • führen Bewegungsaufgaben regelgerecht aus • verbalisieren Emotionen und beschreiben deren Wirkung auf selbstregulative Prozesse 	Kooperationen: Kooperation mit der OGS (AG – Spiele zur Förderung der Selbstregulation)	Außerschulische Angebote:	
Sehspezifische Hinweise: <ul style="list-style-type: none"> • Taktile: Persönliche Assistenz • Optisch: Kontrastreiche Materialwahl/Markierungen und Aufbauten und blendfreie Materialien, max. Objektunterscheidbarkeit • Akustisch: Räumliche Orientierung anhand unterschiedlicher Geräuschquellen (Hilfen: Klatschen, Pfeifen, Zurufe. ...) • Raum evtl. verkleinern und Reduzierung der motorischen Anforderungen 			

Literatur: Eckenbach (2017): Games for Brains: Spielerische Lernförderung durch Bewegung. Friedrich Verlag; <https://www.fit-lernen-leben.ssids.de>

Thema: Auf die Plätze, fertig, los! - Variationen von Lauf- und Fangspielen unter Berücksichtigung lernförderlicher Elemente	Zeitungsumfang: 6 Std.	Klasse/Jahrgang: 3/4
Bereich: Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen (2) Schwerpunkt: Lernförderliche Spiele	Pädagogische Perspektiven: F: Gesundheit fördern, Gesundheitsbewusstsein entwickeln	
Kompetenzen: Die Schüler:innen <ul style="list-style-type: none"> • spielen einfache lernförderliche Spiele und Spielformen unter Berücksichtigung ausgewählter Zielsetzungen (u.a. Verbesserung der Konzentrationsfähigkeit), • entdecken lernförderliche Elemente (u.a. Impulskontrolle, kognitive Flexibilität) im Spielkontext, • beschreiben in Grundzügen Auswirkungen von Mechanismen der Selbstregulation (u.a. Impulskontrolle) auf Spielsituationen. 		
Didaktisch bzw. methodische Zugänge: <u>Lernförderliche Spiele in ihrer Grundform:</u> <ul style="list-style-type: none"> • „Feuer, Wasser, Luft“; „Sching, Schang, Schong-Fangen“, „Hase und Jäger“ <u>Lernförderliche Spiele in progressiv gestuften Variationen (vgl. dazu Eckenbach (2017): „Games for Brains“)</u> zur Förderung der Inhibition/ Impulskontrolle: <ul style="list-style-type: none"> • „Feuer, Wasser, Luft“ • „Sching, Schang, Schong – Fangen“ • „Hase und Jäger“ • „Schwarz – Weiß“ • Beschreibung der Auswirkungen von Mechanismen der Selbstregulation am Beispiel der Inhibition mit Hilfe ausgewählter Spielsituationen. 	Materialien/Medien: <ul style="list-style-type: none"> • Farbkarten • Akustische Geräte (Tambourin, Glocke, Triangel, CD-Player) • Parteibänder • Plakate • Beobachtungsbogen • Digitales Endgerät 	
Lernerfolgsüberprüfung/ Leistungsbewertung/Feedback: <ul style="list-style-type: none"> • Beschreiben innere und äußere Einflussfaktoren an einem vorgegebenen Beispiel aus dem Spielkontext (Hilfsplakate). • Erfolgreiche Umsetzung (Regeln und Tempo) der Spielvariationen (Beobachtungsbogen und Video). 	Kooperationen:	Außerschulische Angebote:
Sehspezifische Hinweise: <ul style="list-style-type: none"> • Taktile: Persönliche Assistenz • Optisch: Kontrastreiche Materialwahl/Markierungen und Aufbauten und blendfreie Materialien, max. Objektunterscheidbarkeit • Akustisch: Räumliche Orientierung anhand unterschiedlicher Geräuschquellen (Hilfen: Klatschen, Pfeifen, Zurufe. ...) • Raum evtl. verkleinern und Reduzierung der motorischen Anforderungen 		

Thema: „Alte Spiele – neu entdeckt.“ Alte Spiele erproben und reflektieren vor dem Hintergrund einer allgemeinen Spieleerziehung.	Zeitungfang: 9 Std.		Klasse/Jahrgang: 3/4
Bereich: Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen (2) Schwerpunkt: <ul style="list-style-type: none"> • Spielerfahrungen, Spielideen und Spielräume • Das gemeinsame Spiel 	Pädagogische Perspektive: A: Wahrnehmungsfähigkeit verbessern, Bewegungserfahrungen erweitern E: Kooperieren, wettkämpfen und sich verständigen		
Kompetenzen: Die Schüler:innen <ul style="list-style-type: none"> • setzen Kriterien für ein gelingendes Spiel um, • übertragen Spielideen auf unterschiedliche Spielräume, • orientieren und bewegen sich kontrolliert in vorgegebenen und selbst gestalteten Spielräumen, • erkennen vereinbarte Spielregeln an, • benennen Gründe für ein gelingendes Spiel, • nehmen notwendige einfache Spielveränderungen vor, • setzen im Miteinander ein faires Gegeneinander um. 			
Didaktisch bzw. methodische Zugänge: <ul style="list-style-type: none"> • Sammeln Spielideen aus der eigenen Lebenswelt • Erprobung, Reflexion und Optimierung von Spielen in Kleingruppen (z.B. Murmeln, Karten schnibbeln, Klatschspiele, Hinkelspiele, Gummitwist) im Stationsbetrieb • Erprobung, Reflexion und Optimierung von Spielen in Großgruppen (z.B. „Fahnen packen“, Räuber und Gendarm, Verstecken) • Erproben und reflektieren Spielideen in Klein- und Großgruppen in unterschiedlichen Spielräumen (z.B. Wald, Pausenhof, Wiese, Turnhalle, Klassenraum) • Reflexion des Fair Play Gedankens in ausgewählten Spielsituationen • Durchführung einer Spielstunde zu den Lieblingsspielen der Lerngruppe 	Materialien/Medien: <ul style="list-style-type: none"> • Bälle • Murmeln • Karten • Seile • Gummibänder • Kreide • Digitales Endgerät 		
Lernerfolgsüberprüfung/ Leistungsbewertung/Feedback: <ul style="list-style-type: none"> • Beiträge in Reflexionsgesprächen zu einfachen Spielveränderungen • Kriterien geleiteter Qualitätsbogen für ein gelungenes Spiel 	Kooperationen: <ul style="list-style-type: none"> • Sachunterricht 	Außerschulische Angebote: <ul style="list-style-type: none"> • Kooperation mit dem Heimatverein 	
Sehspezifische Hinweise: <ul style="list-style-type: none"> • Taktile: Persönliche Assistenz • Optisch: Kontrastreiche Materialwahl/Markierungen und Aufbauten und blendfreie Materialien, max. Objektunterscheidbarkeit • Akustisch: Räumliche Orientierung anhand unterschiedlicher Geräuschquellen (Hilfen: Klatschen, Pfeifen, Zurufe. ...) • Raum evtl. verkleinern • Reduzierung der motorischen Anforderungen 			

<https://www.sichere-schule.de/media/upload/kaempfen-im-sportunterricht.pdf>

Thema: „Laufen kann ich (schon) lange!“ Durch vielseitiges Lauf- und Ausdauertraining zu einer 10-minütigen Ausdauerlaufleistung gelangen	Zeitungsumfang: 9 Std.	Klasse/Jahrgang: 3/4
Bereich: Laufen, Springen, Werfen - Leichtathletik (3) Schwerpunkt: <ul style="list-style-type: none"> • Laufen- Sprint, Ausdauer, Hindernis • Leichtathletische Wettbewerbe und Wettkämpfe (ergänzend) 	Pädagogische Perspektive: D: Das Leisten erfahren, verstehen und einschätzen F: Gesundheit fördern, Gesundheitsbewusstsein entwickeln	
Kompetenzen: Die Schüler:innen <ul style="list-style-type: none"> • laufen ausdauernd (10 Minuten) in einem gleichmäßigen und selbst gewählten Tempo, • laufen rhythmisch über Hindernisse (u.a. Reifen, Matten, Hürden), • erfüllen messbare Anforderungen bei Wettbewerben und Wettkämpfen, • erweitern ihre individuelle Leistungsfähigkeit auf Grundlage ihrer Erfahrungen in Wettbewerbs- und Wettkampfsituationen. 		
Didaktisch bzw. methodische Zugänge: <ul style="list-style-type: none"> • „Auf die Plätze, fertig, los!“ - Analyse des eigenen Laufverhaltens anhand einer Lauf-App • Wir entwickeln ein Zeitgefühl (1 Minute, eine Liedlänge, etc.) • Wir entwickeln ein Tempogefühl – Laufen ohne Schnaufen; zu zweit oder in der Gruppe: „Wir reden über ...“ • „Jedem das Seine – Laufen mit „Bremse“ durch z.B. Ball am Fuß, mit Hockeyschläger und Ball, im Gespräch mit einem Partner, • laufen über Hindernisse • Wir laufen ein Lied, zwei Lieder, drei Lieder • Wir laufen 10 Minuten – jeder wie er mag • Wir laufen auf Zeit! 	Materialien/Medien: <ul style="list-style-type: none"> • Fußbälle • Prellbälle • Hockeyschläger und Ball • Stoppuhr • Musik • Tablet 	
Lernerfolgsüberprüfung/ Leistungsbewertung/Feedback: <ul style="list-style-type: none"> • Verbesserte Laufleistung • Bundesjugendspiele, etc. 	Kooperationen: <ul style="list-style-type: none"> • Mathematik • Krankenkassen 	Außerschulische Angebote: <ul style="list-style-type: none"> • Laufabzeichen • Deutsches Sportabzeichen • Landessportfest
Sehspezifische Hinweise: <ul style="list-style-type: none"> • Taktil: Persönliche Assistenz • Optisch: Kontrastreiche Materialwahl/Markierungen und Aufbauten und blendfreie Materialien, max. Objektunterscheidbarkeit • Akustisch: Räumliche Orientierung anhand unterschiedlicher Geräuschquellen (Hilfen: Klatschen, Pfeifen, Zurufe. ...) • Reduzierung der motorischen Anforderungen 		

<http://www.sportpaedagogik-online.de/leicht/viellauf1.html>

<http://www.sportpaedagogik-online.de/laufen1.html>

http://www.ostbelgienbildung.be/PortalData/21/Resourcen/downloads/schule_ausbildung/schulische_ausbildung/04 - Laufen ohne Schnaufen.pdf

<https://www2.zaubereinmaleins.de/bz/konstantin/jogger.pdf>

Thema: „Schnell, schneller, am schnellsten“ – Vom spielerischen Rennen über gezieltes Trainieren ausgewählter technischer Aspekte des Sprints, die Sprintleistung verbessern.	Zeitungsumfang: 6 Std.	Klasse/Jahrgang: 3/4
Bereich: Laufen, Springen, Werfen. Leichtathletik (3) Schwerpunkt: <ul style="list-style-type: none"> • Laufen – Sprint, Ausdauer, Hindernis • Leichtathletische Wettbewerbe und Wettkämpfe (ergänzend) 	Pädagogische Perspektive: D: Das Leisten erfahren, verstehen und einschätzen E: Kooperieren, Wettkämpfen und sich verständigen	
Kompetenzen: Die Schüler:innen <ul style="list-style-type: none"> • beherrschen die Sprinttechnik in der Grobform, • benennen wesentliche Bewegungsmerkmale beim Sprint (Armschwung, Ballenaufsatz, Zieleinlauf), • erfüllen messbare Anforderungen bei Wettbewerben oder Wettkämpfen, • erweitern ihre individuelle Leistungsfähigkeit auf Grundlage ihrer Erfahrungen in Wettbewerbs- oder Wettkampfsituationen. 		
Didaktisch bzw. methodische Zugänge: <ul style="list-style-type: none"> • „schnelle“ Spiele (z.B.: „Schwarz-weiß“, „Komm mit-Lauf weg“, Sprintstaffeln (Puzzlestaffel, Reifen-Dreh-Staffel, 1X1-Staffel, Fangspiele, Brennball, etc.), • messen und Dokumentation der Zeiten für 30m und 50m, • Ideen und Recherche bewegungsrelevanter Parameter • Der Start: Hochstart => Startversuche und Übungen zur Reaktionsfähigkeit • Der Einsatz von Armen und Beinen => üben, üben, üben Anm.: Hierfür schulen wir die SuS im Umgang mit der Stoppuhr: Üben in Partner- und Gruppenarbeit, bei der gezielt auf die technischen Teilaspekte Start/Armschwung/Ballenlauf und Zieleinlauf geachtet werden muss. • Das Ende eines Sprints: Wir erkennen, dass wir über das Ziel hinaus bzw. durch das Ziel hindurch sprinten müssen. Unser Motto: Das Ziel liegt hinter dem Ziel! • stoppen der Zeit auf den Wettkampfstrecken 30m und 50m. • Analyse (Bewegungsmerkmale) der Läufe in Reflexionsgesprächen 	Materialien/Medien: <ul style="list-style-type: none"> • Stoppuhren • Starterklappen • Tablets • Kleingeräte • Beobachtungsbögen 	
Lernerfolgsüberprüfung/ Leistungsbewertung/Feedback: <ul style="list-style-type: none"> • Sportmotorische Ausführungen der einzelnen Teilaspekte (Start, Armschwung, Ballenlauf, Zieleinlauf) anhand vorgegebener Kriterien • Gemessene Zeiten (in Anlehnung an die vorgegebenen Zeiten beim DSA und der individuellen Verbesserungen) • Theoretische Kenntnisse wesentlicher Bewegungsmerkmale beim Sprint • Bundesjugendspiele, etc. 	Kooperationen: <ul style="list-style-type: none"> • Mathematik (Zeitspannen) 	Außerschulische Angebote: <ul style="list-style-type: none"> • Kooperation mit dem Sportverein vor Ort • Landessportfest
Sehspezifische Hinweise: <ul style="list-style-type: none"> • Taktile: Persönliche Assistenz • Optisch: Kontrastreiche Materialwahl/Markierungen und Aufbauten und blendfreie Materialien, max. Objektunterscheidbarkeit • Akustisch: Räumliche Orientierung anhand unterschiedlicher Geräuschquellen (Hilfen: Klatschen, Pfeifen, Zurufe. ...) • Raum evtl. verkleinern • Anpassung/Reduzierung der motorischen Anforderungen 		

Thema: „Olympia – Springen, messen, schauen. “	Zeitungsumfang: 8 Std.	Klasse/Jahrgang: 3/4
Bereich: Laufen, Springen, Werfen - Leichtathletik (3) Schwerpunkt: <ul style="list-style-type: none"> • Springen – Weitsprung, hoch springen • Körperschema (ergänzend) • Koordination und Kondition (ergänzend) 	Pädagogische Perspektive: D: Das Leisten erfahren, verstehen und einschätzen E: Kooperieren, wettkämpfen und sich verständigen	
Kompetenzen: Die Schüler:innen <ul style="list-style-type: none"> • verhalten sich körpergerecht bei unterschiedlichen Bewegungsanforderungen. • führen Übungen zur Schulung ihrer koordinativen (u.a. Gleichgewichtsfähigkeit) und konditionellen Fähigkeiten durch, • beherrschen die Weitsprungtechnik in Grobform (Anlauf, Absprung, Flugphase, Landung), • überwinden Hindernisse in der Höhe (Grundform Schersprung), • benennen wesentliche technische Bewegungsmerkmale beim Weitsprung und hoch springen. 		
Didaktisch bzw. methodische Zugänge: <ul style="list-style-type: none"> • Hochsprung: Hindernisparcours mit Weichbodenmatten und Zauberschnur • Weitsprung: Anlauf – einbeiniger Absprung – beidbeinige Landung: • 1. Einbeiniger Absprung (kurzer Anlauf, einbeiniger Absprung über ein Hindernis (Schaumstoffbalken, Zauberschnur, Bananenkiste, etc.) mit Landung im Sand/auf der Matte • 2. Beidbeinige Landung (kurzer Anlauf, Zielsprünge in den Sand/auf die Matte, in Zonen oder mit Weitenmessung zur Motivation, nach vorne „stürzen“ und nicht nach hinten „fallen“ • 3. Anlauf (kurz und knackig, wie beim Sprint) möglichst effizient + Absprung + Landung • Feinarbeit zur Differenzierung: a) Armeinsatz + Beinführung in der Flugphase b) Optimierung des Anlaufes mit Blick auf den Absprung (Balken und richtiges Absprungbein) 	Materialien/Medien: <ul style="list-style-type: none"> • Weitsprunggrube oder Weichbodenmatten • Schaumstoffbalken/-klötze, • Zauberschnur • Bananenkisten • Maßband • Tablet zur Recherche und Bewegungsüberprüfung 	
Lernerfolgsüberprüfung/ Leistungsbewertung/Feedback: <ul style="list-style-type: none"> • Mitarbeit/Engagement • Koordinative Bewegungsausführungen der Teil- und Gesamtbewegung(en) (Qualität) • Sprungweite (Quantität) • Bundesjugendspiele 	Kooperationen: <ul style="list-style-type: none"> • Mathematik • Kunst 	Außerschulische Angebote: <ul style="list-style-type: none"> • DSA • Teilnahme an lokalen Wettbewerben • Landessportfest
Sehspezifische Hinweise: <ul style="list-style-type: none"> • Taktile: Persönliche Assistenz • Optisch: Kontrastreiche Materialwahl/Markierungen und Aufbauten und blendfreie Materialien, max. Objektunterscheidbarkeit • Akustisch: Räumliche Orientierung anhand unterschiedlicher Geräuschquellen (Hilfen: Klatschen, Pfeifen, Zurufe. ...) • Raum evtl. verkleinern • Reduzierung der motorischen Anforderungen 		

<https://www.doa-info.de/publikationen/unterrichtsmaterialien>

<https://www.lehrer-online.de/unterricht/grundschule/faecheruebergreifend/unterrichtseinheit/ue/olympische-spiele-schneller-hoehere-staerker/>

<http://www.sportpaedagogik-online.de/leicht/weitindex.html>

<https://www.leichtathletik.de/jugend/praxis-fuer-schule-verein/laufen-springen-werfen>

<https://www.vlamingo.de/weitsprung-technikbeschreibung/>

Thema: „Werfen sollte man können“ – Wir erlernen die richtige Wurftechnik (Ballhaltung, Armführung, Anlauf, Abwurf und Flugbahn) zur Erzielung eines optimalen Wurfergebnisses.	Zeitungsumfang: 6 Std.	Klasse/Jahrgang: bis Ende 4
Bereich: Laufen, Springen, Werfen. Leichtathletik (3) Schwerpunkt : Werfen – Weitwurf	Pädagogische Perspektive: A: Wahrnehmungsfähigkeit verbessern, Bewegungserfahrungen erweitern D: Das Leisten erfahren, verstehen und einschätzen	
Kompetenzen: Die Schüler:innen <ul style="list-style-type: none"> • führen die Technik des Schlagballwurfs in der Grobform aus, • benennen wesentliche technische Bewegungsmerkmale des Schlagballwurfs (Ballhaltung, Anlauf, Wurfauslage, Abwurf, Flugbahn), • wenden anforderungsbezogenen Stoß- und Wurftechniken an, • erfüllen messbare Anforderungen bei Wettbewerben oder Wettkämpfen, • erweitern ihre individuelle Leistungsfähigkeit auf Grundlage ihrer Erfahrungen in Wettbewerbs- oder Wettkampfsituationen. 		
Didaktisch bzw. methodische Zugänge: <ul style="list-style-type: none"> • Schneeballspiel (auf DIN A4-Zetteln stehen Gruppennamen, die den aufzubauenden Stationen dieser U-stunde entsprechen. (bei 20 SuS z.B.: 5x Dosenwerfen, 5x Zielwerfen, 5x Weitwerfen und 5x Abwerfen) • Wie werfen wir (richtige) weit? Internetbasierte Beispielrecherche mit anschließender Demonstration, Analyse und Beschreibung • Wir üben und korrigieren uns bzgl. <ul style="list-style-type: none"> - Ballhaltung - Armhaltung und Armführung (Wurfauslage) aus dem Stand - Anlauf • Abwurf/Flugbahn (Weitwerfen – wir messen unsere Weiten: <ul style="list-style-type: none"> - Kriteriengeleitetes Werfen mit dem Heulball, dem Flatterball und Schlagball - Abgleich der Weiten mit den Anfangsweiten und nutzen diese für das DAS - Vorbereitung auf die Bundesjugendspiele und die NRW-Youngstars. 	Materialien/Medien: <ul style="list-style-type: none"> • Schlagball 80g • Flatterbälle • Heulball (Vortex-Ball) • Maßband • Hindernisse zum Überwerfen • Tablets 	
Lernerfolgsüberprüfung/ Leistungsbewertung/Feedback: <ul style="list-style-type: none"> • Sportmotorische Ausführungen der einzelnen Teilaspekte (Anlauf, Ballhaltung, Armführung, Abwurf und Flugkurve) anhand vorgegebener Kriterien • Gemessene Entfernungen (in Anlehnung an die vorgegebenen Weiten beim DSA) und der indiv. Verbesserungen • Theoretische Kenntnisse wesentlicher Bewegungsmerkmale des Schlagballwurfs • Engagement, Lernbereitschaft • Bundesjugendspiele, etc. 	Fächerübergreifende Kooperationen: <ul style="list-style-type: none"> • Mathematik 	Außerschulische Angebote: <ul style="list-style-type: none"> • Teilnahme BJS • Kooperation mit dem Sportverein • Landessportfest
Sehspezifische Hinweise: <ul style="list-style-type: none"> • Taktile: Persönliche Assistenz • Optisch: Kontrastreiche Materialwahl/Markierungen und Aufbauten und blendfreie Materialien, max. Objektunterscheidbarkeit • Akustisch: Räumliche Orientierung anhand unterschiedlicher Geräuschquellen (Hilfen: Klatschen, Pfeifen, Zurufe. ...) 		

Weitere Ideen: <http://www.sportpaedagogik-online.de/leicht/werfenindex.html>

Thema: „Aquafit – ich mach mit!“ – Erproben und entwickeln von Fitnessaufgaben im Wasser unter besonderer Berücksichtigung koordinativer, konditioneller und gesundheitsbezogener Kriterien.		Zeitungsumfang: 10 Stunden	Klasse/Jahrgang: 3/4
Bereich: <ul style="list-style-type: none"> • Bewegen im Wasser - Schwimmen (4) • Den Körper wahrnehmen, Bewegungsfähigkeiten ausprägen (1) (ergänzend) Schwerpunkt: <ul style="list-style-type: none"> • Grundfertigkeiten: Springen und Tauchen, Atmen, Drehen, Rollen, Gleiten, (Sich-) Fortbewegen • Kondition und Koordination 		Pädagogische Perspektiven: A: Wahrnehmungsfähigkeit verbessern, Bewegungserfahrungen erweitern E: Kooperieren, Wettkämpfen und sich verständigen (ergänzend) G: Gesundheit fördern, Gesundheitsbewusstsein entwickeln	
Kompetenzen: Die Schüler:innen <ul style="list-style-type: none"> • wenden grundlegende Atemtechniken situationsgerecht an, • nutzen den statischen und dynamischen Auftrieb des Wassers, Gleiten und (Sich-)Fortbewegen, • Wechseln ihre Körperposition im Wasser aufgrund eines initialen Kraftimpulses 			
Didaktisch bzw. methodische Zugänge: <ol style="list-style-type: none"> 1. Grundtechnik des Aqua-Joggings als Möglichkeit der Erwärmung und bewegungsbezogenen Auseinandersetzung erproben und üben 2. Partnerbezogene Aquaaerobic-Aufgaben im Wasser, eigene Fitnessaufgaben zu ausgewählten Schwerpunkten (z.B. Ausdauer, Kraft, Arme, Beine) mit herausfordernden Materialien (Schwimmbrett, Noodle) erfinden und vorstellen 3. Überprüfung der Aquaaerobic-Aufgaben hinsichtlich konditioneller und koordinativer Aspekte 4. Möglichkeiten der Entspannung im Wasser sinnesbezogen wahrnehmen und das Getragen werden erleben 		Materialien/Medien: <ul style="list-style-type: none"> • Div. Materialien aus der Schwimmhalle; ggf. Ergänzung aus der Sporthalle • Arbeitskarten zum Entwickeln der Aqua-fit-Aufgaben 	
Lernerfolgsüberprüfung/ Leistungsbewertung/Feedback: <ul style="list-style-type: none"> • Individuelles Bewältigen des entworfenen Aquaaerobic-Circles 		Kooperationen: <ul style="list-style-type: none"> • Sachunterricht 	Außerschulische Angebote: <ul style="list-style-type: none"> • „NRW kann schwimmen“ • Landessportfest
Sehspezifische Hinweise: <ul style="list-style-type: none"> • ggf. Leine als tastbare Begrenzung, Orientierungshilfe, Abgrenzung zum tieferen Beckenabschnitt • kontrastreiche Materialien verwenden • Größe der Abbildungen und Schrift beachten, verbal beschreiben 			

Thema: „Sicher schwimmen können“ – Selbstständiges Arbeiten, Reflektieren und Verbessern von individuellen Übungsschwerpunkten zur Schwimmtechnik mit Hilfe einer Arbeitskartei und Übungsformen zur spielerischen Ausdauerschulung im Hinblick auf das Erreichen der Basisstufe „Sicher Schwimmen können“.		Zeitungsumfang: 15 Std.	Klasse/Jahrgang: 3/4
Bereich: Bewegen im Wasser - Schwimmen (4) Schwerpunkt: <ul style="list-style-type: none"> • Basisstufe „Schwimmen können“ 		Pädagogische Perspektiven: A: Wahrnehmungsfähigkeit verbessern, Bewegungsfähigkeiten erweitern F: Gesundheit fördern, Gesundheitsbewusstsein entwickeln	
Kompetenzen: Die Schüler:innen <ul style="list-style-type: none"> • schwimmen mit und ohne Hilfsmittel ökonomisch und ausdauernd in Bauch- und Rückenlage, • schwimmen nach Sprung in s Wasser 100m ohne Unterbrechung in beliebiger Zeit mit einer ausgewählten Wechsel- oder Gleichzugtechnik sicher in der Grobform und verlassen das Becken selbständig, • springen unter Einhaltung von Sprungregeln sicher und sachgerecht. 			
Didaktisch bzw. methodische Zugänge: <ul style="list-style-type: none"> • Leitideen der <i>Grundfertigkeiten im Wasser</i> im Lehren und Lernen Das Erlernen der gewählten Technik (Wechsel- oder Gleichzug) ist in der Grobform (Beinbewegung, Armbewegung, Atmung, Gesamtbewegung) in methodischer Vorgehensweise erfolgt. <ol style="list-style-type: none"> 1. Weiterarbeit an individuellen Übungsschwerpunkten mit Hilfe der Arbeitskartei, die in Form von Lerninseln im Schwimmbad ausgelegt sind; Reflexion in den Übungsschwerpunkten zur indiv. Bewegungsoptimierung 2. Spielerische Schulung der Schwimm-Ausdauer über Schwimmspiele wie „Schwimmen mit Köpfchen“, Brennball im Wasser, Würfel-Bingo, Schwimmpyramide o.a. 3. Kennenlernen, Erproben und Trainieren der Bedingungen für die Basisstufe <i>100 m schwimmen können</i>. Abnahme der Bedingungen für die Basisstufe (s.u.) 4. Fußsprung vorwärts vom Beckenrand und Startblock mit anschließender Fortbewegung 		Materialien/Medien: <ul style="list-style-type: none"> • Arbeitskartei zur gewählten Technik (Wechsel- oder Gleichzug) aufgebaut in den Teilkompetenzen (Beinbewegung, Armbewegung, Atmung, Körperlage, Gesamtbewegung) mit jeweiligen Bewegungsangeboten • Aufbau der Karte: Bild, Aufgabe, Hilfsmittel, Bewegungsanregungen über Gegensatzerfahrungen und Nachdenkauftrag zur Annäherung an die optimale Bewegungsausführung; • Könnensstände können in individuellen Übungsschwerpunkten zum Anlass der inhaltlichen Reflexion genommen werden 	
Lernerfolgsüberprüfung/ Leistungsbewertung/Feedback: <ul style="list-style-type: none"> • Bedingungen der Basisstufe: Sprung ins Wasser - 100m schwimmen – selbstständiges Verlassen des Beckens • Überprüfung nach Leistungsanforderungen im nordrhein-westfälischen Schulschwimmpass • ggf. Abnahme von Deutschen Schwimmabzeichen 		Kooperationen:	Außerschulische Angebote: <ul style="list-style-type: none"> • „NRW kann schwimmen“
Sehspezifische Hinweise: <ul style="list-style-type: none"> • ggf. Leine als tastbare Begrenzung, Orientierungshilfe, Abgrenzung zum tieferen Beckenabschnitt • kontrastreiche Materialien verwenden • Größe der Abbildungen und Schrift beachten, verbal beschreiben 			

Elbracht, M.: Grundschnelligkeit und Grundlagenausdauer – Spielerische Trainingsformen im Schwimmen, in: ZS Bewegung, Spiel und Sport 33/2009 und 47/2012
DGUV „Schwimmen Lehren und Lernen in der Grundschule“ (202-107) plus dazugehöriges Handkartenset, November 2019
Literatur: LASPO: Schwimmen unterrichten, 2009, S. 147 – 174

Thema: Die Turnstange nennt man auch Reck - Stützsprung, Abschwung, Rückschwung, Unterschwingung und vielleicht noch etwas mehr - Grundlegende Bewegungsfertigkeiten an der Turnstange ausführen.	Zeitungsumfang: 10 Std.	Klasse/Jahrgang: bis Ende 4	
Bereich: Bewegen an Geräten – Turnen (5) Schwerpunkt : Normgebundenes Turnen an Geräten	Pädagogische Perspektive: A: Wahrnehmungsfähigkeit verbessern, Bewegungserfahrungen erweitern E: Kooperieren, wettkämpfen und sich verständigen		
Kompetenzen: Die Schüler:innen <ul style="list-style-type: none"> wenden ihre Körperspannung und Kraft beim Erlernen turnerischer Bewegungen an, demonstrieren in der Grobform turnerische Bewegungsfertigkeiten an Geräten (z.B. Reck, Barren, Bock, Kasten, Boden, Ringe), sammeln erste Erfahrungen im Sichern und Helfen. 			
Didaktisch bzw. methodische Zugänge: <ul style="list-style-type: none"> erste gerätespezifische Erfahrungen: spielerische Übungen (z.B. Seiltanz, Faultier, Affenhängen) und Präsentation von Vorerfahrungen Erste normgebundene Übungsformen: <ul style="list-style-type: none"> Springen in den Stütz an drei unterschiedlich hohen Reckstangen (Differenzierung): Bewegungen werden gefilmt und nach zuvor festgelegten Beobachtungsschwerpunkten beschrieben (z.B. Körperspannung mit Arm- und Beinstreckung) -> Reflexion anhand individueller Rückmeldung durch die Lehrkraft Hüftabschwung (Rolle vorwärts) mit und ohne Geräte- und Schüler-/Lehrerhilfe: aspektgeleiteter Vergleich unterschiedlicher Ausführungen Rückschwung mit Niedersprung (Erklärvideo): Nachturnen mit vorgelagertem Sprung in den Stütz oder Aufstiegshilfe an verschiedenen hohen Reckstangen Unterschwingung mit Zauberschnur bzw. gehaltener Poolnudel; Videoaufzeichnungen und schließende Reflexion (Schwerpunkt: Körperspannung und Kraft) (Differenzierung: Hüftaufschwung - vier verschiedene, progressiv gestaltete Lernarrangements; - mit Kastentreppe, am Stufenbarren, mit Schrägkasten und Lehrer- bzw- Schülerhilfe (Differenzierung: Hüftumschwung (Erklärvideo) 	Materialien/Medien: <ul style="list-style-type: none"> Reckstangen in unterschiedlichen Höhen Zauberschnur und Poolnudel (zum Überschwingen) Poolnudeln Stufenbarren Kastentreppe Schrägkasten Digitale Endgeräte Beobachtungsbogen Erklärvideo: https://www.youtube.com/watch?v=H770v6p0LeA 		
Lernerfolgsüberprüfung/ Leistungsbewertung/Feedback: <ul style="list-style-type: none"> Demonstration (Grobform) von Stützsprung, Hüftabschwung, Rücksprung und Unterschwingung beschreiben die Bewegungsqualität anhand zuvor vereinbarter Beobachtungsschwerpunkte (u.a. mit Hilfe von digitalen Endgeräten und Beobachtungsbogen) Benennen einfacher Regeln zum Sichern und Helfen 	Kooperationen:	Außerschulische Angebote:	
Sehspezifische Hinweise: <ul style="list-style-type: none"> Taktil: Persönliche Assistenz Optisch: Kontrastreiche Materialwahl/Markierungen und Aufbauten und blendfreie Materialien, max. Objektunterscheidbarkeit Reduzierung der motorischen Anforderungen 			

<https://www.schuleturnt.de/wp-content/uploads/2019/05/SCHOOLINMOTION-Methodische-Hinweise-RECK.pdf>

<https://www.mobilesport.ch/aktuell/tummelformen-an-geraten-ringe-reck-und-barren/>

https://m.unfallkasse-nrw.de/fileadmin/server/download/praevention_in_nrw/praevention_nrw_39.pdf

Thema: „Ninja Warrior Kids“ – Bewältigung von vorgegebenen und erfundenen Hindernissen aus Geräten und Gerätekombinationen.	Zeitungsumfang: 12 Std.		Klasse/Jahrgang: 3/4
Bereich: Bewegen an Geräten – Turnen (5) Schwerpunkt: <ul style="list-style-type: none"> • Normungebundenen Turnen an Geräten und Gerätekombinationen • Kunststücke und Akrobatik • Gleichgewicht als Bewegungserlebnis (ergänzend) • Raum und Lageerfahrungen (ergänzend) 	Pädagogische Perspektive: A: Wahrnehmungsfähigkeit verbessern, Bewegungserfahrungen erweitern C: Etwas wagen und verantworten		
Kompetenzen: Die Schüler:innen <ul style="list-style-type: none"> • bewältigen Balancieraufgaben mit komplexeren Anforderungen, (ergänzend) • bewältigen Bewegungsaufgaben im Schwingen, Schaukeln, Drehen, Rollen, Stützen und Springen an unterschiedlichen Geräten, (ergänzend) • beurteilen turnerische Wagnissituationen anhand ausgewählter Kriterien, (ergänzend) • demonstrieren eigene und vorgegebene Bewegungskunststücke, • demonstrieren turnerisches Bewegen an vorgegebenen oder selbst gewählten Geräten und Gerätekombinationen, • benennen Geräte und wenden erforderliche Sicherheitsaspekte an. 			
Didaktisch bzw. methodische Zugänge: <ul style="list-style-type: none"> • Ninja Warrior Kids – Annäherung: Wir schauen uns das mal an (Tablet, Leinwand) <ul style="list-style-type: none"> a) in einer Ninja-Halle b) in einer Turnhalle c) beim Training => Motivation und Anregung • Welche Möglichkeiten bietet unserer Turnhalle? – Ideensammlung • Aufbau von Hindernissen in Kleingruppen (Aspekte: richtiger Transport und sicherer Aufbau), • Bewältigung von Bewegungsaufgaben (herausfordernde Hindernisse werden anhand von Stationskarten aufgebaut und erprobt) • durch die Schülerinnen und Schüler ausgewählte Hindernisse werden zu einem leichteren und einem schwereren Parcours zusammengestellt • Variation der Hindernisse zu einem Parcours 	Materialien/Medien: <ul style="list-style-type: none"> • Ausstattung der Turnhalle, vor allem Großgeräte • Tablets o.ä. zur Ideenfindung (Recherche), Aufzeichnung, Beurteilung • https://youtu.be/SsxGclD2sgw (in einer Turnhalle) • https://youtu.be/RwWHGaupiZU (Ninja-Bewerbung) • https://www.youtube.com/watch?v=g0Uo7KnJqig (Training in Ninja-Halle) • Stationskarten (Bildkarten) mit Hindernissen 		
Lernerfolgsüberprüfung/ Leistungsbewertung/Feedback: <ul style="list-style-type: none"> • Verbalisierung von Ideen und benennen der Geräte • Vor- und Nachmachen von Bewegungsaufgaben • Sicherer Transport und Aufbau von größeren Geräten • Ausführung ausgewählter turnerischer Bewegungen an den Geräten und Gerätekombinationen 	Kooperationen:	Außerschulische Angebote: <ul style="list-style-type: none"> • Parcours • Kletterangebote 	
Sehspezifische Hinweise: <ul style="list-style-type: none"> • Taktile: Persönliche Assistenz • Optisch: Kontrastreiche Materialwahl/Markierungen und Aufbauten und blendfreie Materialien, max. Objektunterscheidbarkeit • Akustisch: Räumliche Orientierung anhand unterschiedlicher Geräuschquellen (Hilfen: Klatschen, Pfeifen, Zurufe. ...) • Raum evtl. verkleinern und Reduzierung der motorischen Anforderungen 			

https://www.pinterest.de/man_die/bewegungslandschaften/

<https://www.vibss.de/sportpraxis/praxishilfen/kinder/bewegungslandschaften>

<https://www.youtube.com/watch?v=RMonCK2b6lq>

<https://youtu.be/Ptui6uuXOQ4>

Thema: „Flashmob – Tanzen und Bewegen für und mit vielen“ - Selbstständiges Erarbeiten und Gestalten von tänzerischen Bewegungsformen zur Entwicklung eines Flashmobs unter besonderer Berücksichtigung ausgewählter Gestaltungskriterien.	Zeitungsumfang: 10 Std.	Klasse/Jahrgang: 3/4
Bereich: Bewegen, Tanzen, Darstellen – Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste Schwerpunkt: <ul style="list-style-type: none"> • Vielfalt der Ausdrucks- und Bewegungsformen • Rhythmus, Bewegungsgestaltung und Tanz • Bewegung als Kommunikations- und Ausdrucksmöglichkeit 	Pädagogische Perspektiven: B: Sich körperlich ausdrücken, Bewegungen gestalten A: Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen	
Kompetenzen: Die Schüler:innen <ul style="list-style-type: none"> • kombinieren und variieren Ausdrucks- und Bewegungsformen mit unterschiedlichen Handgeräten und Objekten, • präsentieren kriteriengeleitete (u.a. Bewegungsqualität) Ausdrucks- und Bewegungsformen, • entwerfen und präsentieren einzeln, mit dem Partner oder in der Gruppe einfache, kriteriengeleitete (u.a. Synchronität) Bewegungsgestaltungen, • variieren nach vorgegebenen Gestaltungskriterien (u.a. Raum, Rhythmus, Form) einfache Tänze, • vergleichen kriteriengeleitete Tanzformen aus Alltag und Lebenswelt der Mitschülerinnen und Mitschüler, • erproben und präsentieren allein und in der Gruppe pantomimische und szenische Darstellungsmöglichkeiten. 		
Didaktisch bzw. methodische Zugänge: <ul style="list-style-type: none"> • Hinweis: Beitrag zur Ästhetischen Bewegungserziehung: Aufgabenstellungen nach A. Tiedt, N. Neuber; Gestaltungskriterien (Kastrup, von Waldegge, Tiedt) • Hinweis: Beitrag zur Medienkompetenz (Bewegungssequenzen aufnehmen und Bewegungskorrekturen vornehmen; Präsentation) <ol style="list-style-type: none"> 1. Einstimmung und Motivation zu einem Flashmob über ein Videoclip; vereinbaren des Musikstücks; Hören der Musik und freies Bewegen im Raum 2. Beraten und freies Erproben über die Partitur des Liedes, über die grundsätzlichen Ideen zur Ausgestaltung des Flashmobs und Festlegen einer vereinbarten Lernschrittfolge 3. Aufbau von Basisfähigkeiten / Basisschrittfolgen in Anlehnung anhand einfacher Tanzbewegungen (selbstgesteuert, mit Partner, in der Kleingruppe) 4. Zusammenstellen der Ideen, Erproben und gestalterisches Üben der tänzerischen Bewegungen in der gewählten und vereinbarten Folge 5. Entwicklung einer Gesamtchoreographie und Kriterien geleitete Darstellung / Präsentation 	Materialien/Medien: <ul style="list-style-type: none"> • Videoclip eines Flashmobs zur Motivation/Einführung • Musikanlage • CD mit ausgewähltem Lied • Partitur-Darstellung des gewählten Liedes • ggf. digitale Endgeräte: Filmen der Bewegungsabfolgen zur Optimierung des Bewegungslernens sind gut vorstellbar und äußerst effizient für das Bewegungslernen; • Plakate mit Gestaltungskriterien (auf der Basis von den Kindern ermittelten und zusammengestellten Ideen) 	
Lernerfolgsüberprüfung/ Leistungsbewertung/Feedback: prozessbezogenes Feedback: <ul style="list-style-type: none"> • kleingruppenbezogenes Feedback über eine Videoaufnahme (Selbstüberprüfung) • gruppenbezogenes Peer-to-Peer-Feedback zum Erlernen der Bewegungssequenz Lernerfolgsüberprüfung: <ul style="list-style-type: none"> • Präsentation des Tanzes unter Maßgabe der vereinbarten und erprobten Gestaltungsparameter Leistungsbewertung: <ul style="list-style-type: none"> • Kriteriengeleiteter Bewertungsbogen für den Flashmob 	Kooperationen:	Außerschulische Angebote: <ul style="list-style-type: none"> • Aufführung des Tanzes beim Sportfest
Sehspezifische Hinweise: <ul style="list-style-type: none"> • Taktile: Persönliche Assistenz • Optisch: Kontrastreiche Materialwahl/Markierungen und Aufbauten und blendfreie Materialien, max. Objektunterscheidbarkeit • Akustisch: Räumliche Orientierung anhand unterschiedlicher Geräuschquellen (Hilfen: Klatschen, Pfeifen, Zurufe. ...) • Raum evtl. verkleinern und Reduzierung der motorischen Anforderungen 		

Thema: „Gemeinsam zum Spielerfolg“ Spielorientierte Umsetzung komplexerer Sportspielideen zur Schulung von Technik und Taktik am Beispiel des Spiels Mattenball.	Zeitungsumfang: 15 Std.	Klasse/Jahrgang: 3/4
Bereich: Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele (7) Schwerpunkt: <ul style="list-style-type: none"> • Ideen und Strukturen von Regel- und Sportspielen • Spielspezifische motorische Fertigkeiten • Taktische Verhaltensweisen und Anpassung an das Spielgeschehen • Fairness und Respekt 	Pädagogische Perspektive: D: Das Leisten erfahren, verstehen und einschätzen E: Kooperieren, wettkämpfen und sich verständigen	
Kompetenzen: Die Schüler:innen <ul style="list-style-type: none"> • setzen Spielidee und Regelungen komplexerer Spiele um, • spielen Sportspiele nach vereinfachten Regeln, • wenden erste motorische Grundfertigkeiten (u.a. Fange, Werfen, Passen) in einfachen Spielsituationen an, • wenden sportspielspezifische Grundfertigkeiten situationsgerecht an, • setzen taktische Überlegungen in einfachen spielorientierten Situationen ein, • modifizieren aufgrund erkannter Spielprobleme ihr taktisches Spielverhalten, • variieren das Spiel durch die Wahrnehmung unterschiedlicher Rollen (Angriff, Verteidigung), • beurteilen ihr Spielverhalten in Spielsituationen, • lösen miteinander durch faires und respektvolles Spielverhalten Konfliktsituationen, • zeigen emotional regelkonformes Verhalten bei Erfolg und Misserfolg. 		
Didaktisch bzw. methodische Zugänge: <ul style="list-style-type: none"> • Spielidee Mattenball mit Hilfe eines Erklärvideos • Reflexion hinsichtlich eines fairen Spielens miteinander und gegeneinander • Variation des Spiels und Reflexion des Spielverlaufs durch: Anzahl der Bälle (mehrere, farbige, größere/kleinere), Größe des Spielfeldes und z.B. den Einsatz spielverändernder Materialien bzw. Geräte • Variation des Spiels durch Regeländerungen und Reflexion des Spielverlaufs im Hinblick auf das Zielspiel Basketball • Zielspiel Basketball in Grundzügen 	Materialien/Medien: <ul style="list-style-type: none"> • Parteibänder • Softbälle (mehrere Farben und Größen) • Hütchen • 2x Weichbodenmatte • Tablets 	
Lernerfolgsüberprüfung/ Leistungsbewertung/Feedback: <ul style="list-style-type: none"> • Fangquote 	Kooperationen:	Außerschulische Angebote:
Sehspezifische Hinweise: <ul style="list-style-type: none"> • Taktil: Persönliche Assistenz • Optisch: Kontrastreiche Materialwahl/Markierungen und Aufbauten und blendfreie Materialien, max. Objektunterscheidbarkeit • Akustisch: Räumliche Orientierung anhand unterschiedlicher Geräuschquellen (Hilfen: Klatschen, Pfeifen, Zurufe. ...) • Raum evtl. verkleinern • Reduzierung der motorischen Anforderungen 		

Thema: „ <i>Sich die Welt auf kleinen Rollen erobern!</i> “ – Problemlöseaufgaben zum Inliner fahren erproben und in der praktischen Umsetzung reflektiert bewältigen.		Zeitungsumfang: 10 Std.	Klasse/Jahrgang: 3/4
Bereich: Gleiten, Fahren, Rollen - Rollsport/Bootsport/Wassersport (8) Schwerpunkt: Bewegungserfahrungen und Bewegungskönnen in natürlichen und gestalteten Räumen		Pädagogische Perspektiven: A: Wahrnehmungsfähigkeit verbessern, Bewegungsfähigkeiten ausprägen C: Etwas Wagen und Verantworten	
Kompetenzen: Die Schüler:innen <ul style="list-style-type: none"> entwickeln grundlegende gerätespezifische Fertigkeiten (u.a. Verlagerung des Körperschwerpunkts), bewältigen vorgegebene oder selbst entwickelte Anforderungssituationen mit ausgewählten Gleit-, Fahr- oder Rollgeräten, halten Sicherheitsvorgaben in Abhängigkeit von Material, Raum und Personal ein, bewältigen bewegungssicher Gleit-, Fahr- und Rollherausforderungen (u.a. Mehrfachaufgaben im Parcours) in natürlicher und gestalteter Umwelt, Beurteilen Wagnissituationen anhand äußerer und innerer Faktoren. 			
Didaktisch bzw. methodische Zugänge: <ul style="list-style-type: none"> Beitrag zum problemlösenden Arbeiten mit Fahraufgaben 1. Gewöhnung an die Inliner, Gleichgewicht, Sicherheit; Sturzprophylaxe 2. Basis-Fahraufgaben (ggf. als Lerninseln) 3. Spiel-Idee: Skater-Jeopardy (Aufgaben-Matrix) <ul style="list-style-type: none"> a. Kategorien: Körperhaltung, Fahren, Bremsen, Kunststücke b. Staffelung nach Schwierigkeitsgrad von 1 – 5 c. Lösungsvorschläge für Bewegungsprobleme generieren und für die Bewegungsverbesserung ausprobieren d. Individuelle Bewegungsprobleme formulieren und kooperativ lösen, fahrpraktisches Können erweitern; ggf. Buddy-Prinzip installieren; 4. Demonstration fahrpraktischer Aufgaben im Parcours 		Materialien/Medien: <ul style="list-style-type: none"> Aufgaben-Karten zu Zschätzsch/Uhlmann Aufgabenmatrix, Papier, Stifte (in Anlehnung an Weidhoff) Material aus der Sporthalle für einzelne Aufgaben 	
Lernerfolgsüberprüfung/ Leistungsbewertung/Feedback: <ul style="list-style-type: none"> Lösen der Matrix-Felder mit unterschiedlichen Lösungsansätzen für das Bewegungsproblem Unterrichtsbegleitende Reflexionsanlässe (Lösungsideen, ihre Zweckmäßigkeit und Umsetzbarkeit) Demonstration fahrpraktischer Aufgaben im Parcours 		Kooperationen:	Außerschulische Angebote: <ul style="list-style-type: none"> Besuch der Skater-Bahn
Sehspezifische Hinweise: <ul style="list-style-type: none"> Taktil: Persönliche Assistenz Optisch: Kontrastreiche Materialwahl/Markierungen und Aufbauten und blendfreie Materialien, max. Objektunterscheidbarkeit Akustisch: Räumliche Orientierung anhand unterschiedlicher Geräuschquellen (Hilfen: Klatschen, Pfeifen, Zurufe. ...) Raum evtl. verkleinern Reduzierung der motorischen Anforderungen 			

Literatur: Weidhoff, A.: Skater-Jeopardy – Techniklernen auf Inline-Skates, in: Zeitschrift Sportpädagogik 5//2000, S. 39 ff
Zschätzsch/Uhlmann: Inlineskating in der Grundschule, in: Zeitschrift Sportpädagogik 2/2015, S. 8ff

Thema: „Auf die Matte, fertig los – ein Ringen und Kämpfen Turnier.“ Vom spielerischen Kämpfen zu Wettkampfsituationen in einem fairen Gegeneinander	Zeitungsumfang: 8 Std.	Klasse/Jahrgang: 3/4
Bereich: Ringen und Kämpfen – Zweikampfsport (9) Schwerpunkt: <ul style="list-style-type: none"> • Spielerische Kampfformen • Kampfformen und Regelungen • Kampfsituationen – Achtsamkeit im Gegeneinander • Taktische Fähigkeiten und technische Fertigkeiten 	Pädagogische Perspektive: D: Das Leisten erfahren, verstehen und einschätzen E: Kooperieren, wettkämpfen und sich verständigen	
Kompetenzen: Die Schüler:innen <ul style="list-style-type: none"> • entwickeln spielerische Kampfformen weiter, • erfinden Kriterien geleitet eigene Kampfformen und Regelungen, • bewerten Kriterien geleitet Kampfformen und deren Regelungen, • kämpfen unter Berücksichtigung der individuellen Voraussetzungen der Gegnerin oder des Gegners, • gehen unter Einhaltung erlernter Regeln im Gegeneinander achtsam miteinander um. • setzen erlernte technische Fertigkeiten und taktische Fähigkeiten zielorientiert in Kampfformen ein. 		
Didaktisch bzw. methodische Zugänge: <ul style="list-style-type: none"> • Erweitern ihr Repertoire an technischen und taktischen Fähigkeiten und Fertigkeiten (z.B. Schieben, Ziehen, Ausweichen, Körperschwerpunkt), auch in eigenen Kampfformen • erste normgebundene Zweikampfformen im Stand (z.B. „Über die Linie ziehen“, „Nicht in die Pfütze treten“, Mattenkampf, Kinder Sumo) • Notieren Aspekte für ein faires Gegeneinander(Plakat) • Kennenlernen der einheitlichen Wettkampfbregeln • Erproben und bewerten Kriterien geleitet unterschiedliche (Wett-)kampfformen (z.B. Pyramidenform, Sieger- und Trostrunde) 	Materialien/Medien: <ul style="list-style-type: none"> • Matten • Videokompatibles Endgerät • Regelplakat 	
Lernerfolgsüberprüfung/ Leistungsbewertung/Feedback: <ul style="list-style-type: none"> • Ergebnislisten der(Wett-)Kampfformen • Aspektgeleitete Videoanalyse des eigenen Kampfverhaltens in ausgewählter Kampfsituationen 	Kooperationen: <ul style="list-style-type: none"> • Mathematik 	Außerschulische Angebote: <ul style="list-style-type: none"> • Kooperation mit der Judo Abteilung des Sportvereins und Teilnahme am städtischen Judo-Sumo Grundschulturnier
Sehspezifische Hinweise: <ul style="list-style-type: none"> • Taktil: Persönliche Assistenz • Optisch: Kontrastreiche Materialwahl/Markierungen und Aufbauten und blendfreie Materialien, max. Objektunterscheidbarkeit • Akustisch: Räumliche Orientierung anhand unterschiedlicher Geräuschquellen (Hilfen: Klatschen, Pfeifen, Zurufe. ...) • Raum evtl. verkleinern • Reduzierung der motorischen Anforderungen 		

<https://www.sichere-schule.de/media/upload/kaempfen-im-sportunterricht.pdf>

Thema: „Schweben, Drücken, Halten, Wenden – Mit Technik zum Erfolg!“ Spielerische Kampfformen zu ausgewählten technischen Fertigkeiten und taktischen Fähigkeiten.	Zeitungsumfang: 6 Std.	Klasse/Jahrgang: 3/4
Bereich: Ringen und Kämpfen – Zweikampfsport (9) Schwerpunkt: <ul style="list-style-type: none"> • Taktische Fähigkeiten und technische Fertigkeiten • Kampfsituationen - Achtsamkeit im Gegeneinander • Spielerische Kampfformen 	Pädagogische Perspektive: A: Bewegungsfähigkeiten ausprägen E: Kooperieren, wettkämpfen und sich verständigen	
Kompetenzen: Die Schüler:innen <ul style="list-style-type: none"> • wenden erste technische Fertigkeiten (u.a. Greifen, Heben, Drehen, Wenden, Schieben, Ziehen) an, • setzen erlernte technische Fertigkeiten und taktische Fähigkeiten zielorientiert in Kampfformen ein, • kämpfen unter Berücksichtigung der individuellen Voraussetzungen der Gegnerin oder des Gegners, • gehen unter Einhaltung erlernter Regeln im Gegeneinander achtsam miteinander um, • führen spielerische Kampfformen (um Zonen, Körperlagen, Material) durch. 		
Didaktisch bzw. methodische Zugänge: <ul style="list-style-type: none"> • Spielerisch reflektierte Erprobung von Kraft und Gegenkraft in ausgewählten Bewegungsaufgaben (z.B. Gegenseitiges Ausbalancieren im Stand mit Handfassung, Rücken an Rücken, Wegschieben des Partners im Stand mit verschiedenen Ausgangspositionen, Stoßende Hände) • Spielerische Kampfformen zum Angriff und Verteidigung (z.B. Bärenkampf, Gleichgewichtstanz, Hockstandkampf) • Spielerische Kampfformen zur Bewusstmachung des Körperschwerpunktes – Wie mache ich mich schwer? (z.B. Schildkröten wenden, Aushebeln) • Spielerische Kampfformen zum Ausweichen und Täuschen (z.B. Kinder Sumo, Widerstehen, Wegschieben und Ziehen) • Grundlage aller Inhalte ist die <u>Einhaltung vorher vereinbarter Kampfregeln</u> (z.B. Start- und Stoppsignal, Wertschätzung durch Begrüßungsritual) 	Materialien/Medien: <ul style="list-style-type: none"> • Matten • Videokompatibles Endgerät • Regelplakat 	
Lernerfolgsüberprüfung/ Leistungsbewertung/Feedback: <ul style="list-style-type: none"> • Videoanalysen einzelner, ausgewählter Kampfsituationen • Strukturierte Reflexionsgespräche • „Der Schulgürtel“ (schulinterne Rückmeldung für eine erfolgreiche Technikabnahme) 	Kooperationen:	Außerschulische Angebote: Kooperation mit der Judo Abteilung des Sportvereins
Sehspezifische Hinweise: <ul style="list-style-type: none"> • Taktil: Persönliche Assistenz • Optisch: Kontrastreiche Materialwahl/Markierungen und Aufbauten und blendfreie Materialien, max. Objektunterscheidbarkeit • Akustisch: Räumliche Orientierung anhand unterschiedlicher Geräuschquellen (Hilfen: Klatschen, Pfeifen, Zurufe. ...) • Raum evtl. verkleinern • Reduzierung der motorischen Anforderungen 		

<https://www.sichere-schule.de/media/upload/kaempfen-im-sportunterricht.pdf>

2.2. Grundsätze der fachdidaktischen und fachmethodischen Arbeit

Für das Fach Sport / Schwimmen sind die folgenden überfachlichen sowie fachdidaktischen und fachmethodischen Grundsätze vorgesehen.

Überfachliche Grundsätze:

- Schüler:innen werden in dem Prozess unterstützt, selbstständige, eigenverantwortliche, selbstbewusste, sozial kompetente und engagierte Persönlichkeiten zu werden.
- Der Unterricht fördert das selbstständige Lernen und Finden individueller Lösungswege sowie die Kooperationsfähigkeit der Schüler:innen.
- Der Unterricht fördert eine aktive Teilnahme der Schüler:innen.
- Die Schüler:innen werden bei Möglichkeit in die individuelle Unterrichtsgestaltung mit einbezogen.
- Der Unterricht fördert kooperative Lernformen.
- Der Unterricht vermittelt einen kompetenten Umgang mit Medien. Dies betrifft sowohl die private Mediennutzung als auch die Verwendung verschiedener Medien zur Präsentation von Arbeitsergebnissen.
- In verschiedenen Unterrichtsvorhaben werden fächerübergreifende Aspekte berücksichtigt.

Fachliche Grundsätze:

Der Sportunterricht stellt sich fortlaufend den zahlreichen Herausforderungen neuer Sportarten und Sporttrends sowie den komplexen Kontexten mit einer heterogenen Schülerschaft durch ganzheitliche und subjektorientierte Zugänge. Dadurch wird eine Mitnahme aller Schüler:innen ermöglicht.

Ziele des Sportunterrichts

Sportunterricht hat das Ziel, eine umfassende Handlungskompetenz in Bewegung, Spiel und Sport systematisch zu entwickeln und zu fördern. Die vor diesem Hintergrund im Lehrplan Sport beschriebenen Kompetenzerwartungen stellen die beobachtbaren fachlichen Anforderungen und überprüfbaren Lernergebnisse dar, die im Sportunterricht unserer Schule vollständig und umfassend angebahnt und entwickelt werden.

Pädagogisch leitend ist für die Fachkonferenz dabei der in den Rahmenvorgaben für den Schulsport formulierte Doppelauftrag für den Schulsport: Entwicklungsförderung durch Bewegung, Spiel und Sport und Erschließung der Bewegungs-, Spiel- und Sportkultur.

Auf Basis der pädagogischen Perspektiven folgen wir somit den Prinzipien eines erziehenden Sportunterrichts.

Mehrperspektivität

Unter den sechs Pädagogischen Perspektiven thematisiert der Sportunterricht unterschiedliche Sinngebungen sportlicher Aktivitäten.

Reflexion

Sportunterricht strebt einen möglichst hohen Anteil aktiver Bewegungslernzeit an. Dies impliziert zahlreiche und vielfältige sportliche Handlungssituationen, in denen das Bewegungserleben reflektiert wird, damit Bewegungserfahrungen – im Sinne reflektierter Praxis ausgetauscht, bewusstgemacht und systematisch aufgearbeitet werden können.

Partizipation und Verständigung

Grundlegend ist die umfassende und gleichberechtigte Teilhabe aller Schülerinnen und Schüler.

Weitere Fachliche Grundsätze:

Um die Prinzipien des Lehrens und Lernens im Sport- und Bewegungsunterricht der Grundschule in seinen fachdidaktischen und fachmethodischen Implikationen in einem verantworteten Rahmen der Öffnung von Unterricht zu konkretisieren, orientieren wir uns in den einzelnen Stufen an ausgewählten fachdidaktischen Zugängen. Diese sind subjektorientiert, selbstreflexiv, nachhaltig, realitätsnah, ergebnisoffen und lernwirksam, transparent, elementarisiert, antizipativ und reflexiv.

Freiräume

Über den obligatorischen Rahmen der Unterrichtsvorhaben hinaus, wird der verbleibende Freiraum genutzt, um Unterrichtsvorhaben zu verwirklichen, die

- in den überfachlichen Zusammenhängen konzipiert werden und im Rahmen konkreter Zielvereinbarungen mit der Schulaufsicht vereinbart sind,
- aus den eigenen Ideen der Lehrkraft mit ihrer Lerngruppe generiert werden,
- anlassbezogen notwendig sind (z.B. Schulfest).

Fachmethodische Grundsätze

Um den Schülerinnen und Schülern das Sammeln, Verarbeiten, Abspeichern und Gestalten von Erfahrungen zu ermöglichen und /oder zu erleichtern, ist das Bewegungslernen an unserer Schule fachmethodisch lernprogressiv, nachhaltig und schülerorientiert gestaltet.

Einem fehlerfreundlichen Umgang im Bewegungslernen liegt eine wertschätzende Rückmeldekultur (unterrichtsbegleitende Lerngespräche) zu Grunde, die wie folgt gekennzeichnet ist:

- Vom Leichten zum Schweren
- Vom Bekanntem zum Unbekannten
- Vom Einfachen zum Komplexen
- Vom Unökonomischen zum Ökonomischen
- Vom stabilen Halt über den instabilen Halt zum freien, variablen Bewegen
- Vielseitiges und variantenreiches Üben
- Mehrkanaliges Lernen eröffnen

2.3 Grundsätze zur Differenzierung und individuellen Förderung

Die Fachkonferenz beschließt unter Berücksichtigung des Schulprogramms für das Fach Sport die folgenden Grundsätze zur Differenzierung und individuellen Förderung.

Förderschwerpunktspezifische Grundsätze

Aufgrund der hohen Heterogenität bezogen auf die Bildungsgänge (Grundschule, Geistige Entwicklung sowie Lernen) und Sehschädigungen (Sehbeeinträchtigung sowie Blindheit) sind folgende didaktische sowie methodische Adaptionenkriterien zu berücksichtigen (vgl. Henriksen & Laemers, 2016, S. 175-190) – weitere blindenspezifische Adaptionen sind den Unterrichtsvorhaben zu entnehmen:

- klare nachvollziehbare Struktur und eine gute Übersichtlichkeit durch wiederkehrende und bekannte Aufbauten und räumliche Strukturen
- visuelle Reduzierung und klare Abgrenzungen
- Einsatz auditiver Medien
- Einsatz taktiler Medien und Leitstrukturen

Wichtig ist dabei, dass die getroffenen Vereinbarungen spezifisch das fachliche Lernen im jeweiligen Fach unterstützen.

„Gendermainstreaming“ – Reflexive Koedukation“ – als Beitrag zur Erreichung der Erziehungsziele der Schule.

- Geschlechtsunabhängig werden im Fach Sport alle Schüler:innen in den Jahrgangsstufen gemeinsam unterrichtet. Die angemessene Berücksichtigung der Geschlechter und die Verpflichtung gegenüber dem Ziel der Geschlechtergerechtigkeit sind Basis des Unterrichts.
- Die Verpflichtung zu einem mehrperspektivischen Sportunterricht impliziert, dass in den neun Bewegungsfeldern unterschiedliche Sportarten gleichermaßen thematisiert werden. Im Sinne einer reflexiven Koedukation werden den Geschlechtern reflektierte Erfahrungen und Lernprozesse ermöglicht. Geschlechterdifferente Regelungen sind grundsätzlich zu vermeiden, um stereotype Annahmen nicht zu verstärken und insbesondere im Bewegungsfeld „Spielen in und mit Regelstrukturen – Sportspiele“ geschlechtsspezifische Probleme und Konflikte aufzugreifen, zu reflektieren und Lösungsmöglichkeiten zu entwickeln.

Folgende Grundsätze zur Differenzierung und individuellen Förderung sind gültig:

Fachliche Grundsätze:

Die individuelle Förderung im Sportunterricht findet ihre praktische Umsetzung unter der Berücksichtigung folgender Leitaspekte:

Unterrichtsgestaltung

Der Sportunterricht wird mit Blick auf die Leistungsheterogenität so geplant und gestaltet, dass möglichst alle Schüler:innen und Schüler Lernfortschritte machen und Könnenser-

fahrungen sammeln können. Unterrichtsmethodische Maßnahmen (Stationsbetrieb, offene Lernsettings, Bewegungslandschaften, Wettbewerbe usw.) werden danach ausgerichtet.

In jedem Jahrgang werden altersadäquate Rückmeldesysteme etabliert.

Prozessorientierung

Durch eine systematisch fest verankerte Verzahnung von Daten (Diagnostik) und Taten (Förderung) wird dem Lernen als individueller, kumulativer Entwicklungsprozess Rechnung getragen.

Wertschätzende Stärkenorientierung

Die Lernbegleitung im Sinne einer Stärkeorientierung bedeutet einen Paradigmenwechsel im Lehr- und Lernprozess. Der Könnensstand und nicht die Lernrückstände der einzelnen Schüler und Schülerinnen sind im Fokus der Betrachtung. Durch systematische Förderung wird der individuelle Lernzuwachs erzielt. Das heißt, dass neben allgemeinen Lernzielen, die individuellen Lernziele im Vordergrund stehen. Diese werden beispielsweise über Bewegungsführerscheine oder individuelle Rekordlisten festgehalten.

Lernentwicklungsdokumentation

Die Beobachtung der individuellen Lernentwicklung findet in verschiedenen Unterrichtssettings (z.B. Unterrichtsspiele, Bewegungsführerscheine, Stationsbetriebe, „Freies Spiel“) statt. Grundlage hierfür sind kompetenzorientierte Beobachtungsbögen zu einzelnen Unterrichtsvorhaben.

Diese werden im Sinne einer Alltagstauglichkeit für gezielt ausgesuchte Schülergruppen entwickelt und angewendet.

Beratung

Damit „aus Daten Taten werden“, erhalten die Schüler:innen kontinuierlich konkrete Hinweise, wie sie den nächsten Lernschritt erreichen können. Grundlegend dabei ist, dass diese wertschätzend, zeitnah und kriteriengeleitet an die Kinder weitergegeben werden.

Die Eltern erhalten im Rahmen von Elternsprechtagen oder Sprechstunden eine individuelle Beratung im Hinblick auf die sportmotorische Förderung ihrer Kinder. Es werden Bewegungsaufgaben für die Freizeit und zu Hause an die Hand gegeben und Kooperationen mit örtlichen Sportvereinen bieten Möglichkeiten der Bewegungs- und Talentförderung.

Transparenz und Nachhaltigkeit

Durch stetige, im Unterricht erfolgende, altersadäquate Rückmeldungen, wird der Lernentwicklungsprozess für die einzelnen Schülerinnen und Schüler transparent gemacht.

Eine entsprechend hohe Umsetzungsqualität der individuellen Förderung ist stark abhängig von der diagnostischen Kompetenz der einzelnen Lehrkräfte. Deswegen wird großer Wert auf fundierte Aus- und Fortbildungen z.B. über die Bezirksregierung, das Kompetenzteam, den Ausschuss für den Schulsport und die universitären Fortbildungsangebote (z.B. Sportförderunterricht, QUES, Jungen Förderung im Sportunterricht) gelegt.

2.4 Grundsätze der Leistungsbewertung und Leistungsrückmeldung

Grundlagen der Vereinbarungen sind § 48 SchulG, § 5 AO-GS sowie die Angaben in *Kapitel 3 Leistungen fördern und bewerten* des Kernlehrplans.

Überfachliche Grundsätze:

Ausführungen dazu: siehe schuleigenes Leistungskonzept

Fachliche Grundsätze:

Auf der Grundlage von § 48 SchulG, § 5 AO-GS sowie Kapitel 3 des Lehrplans Sport hat die Lehrerkonferenz die nachfolgenden Grundsätze zur Leistungsbewertung und Leistungsrückmeldung beschlossen. Die Absprachen betreffen das lerngruppenübergreifende gemeinsame Handeln der Fachgruppenmitglieder. Ausgangspunkt für die Leistungsbewertung sind die unterschiedlichen körperlichen, psychischen und sozialen Voraussetzungen von Jungen und Mädchen. Der individuelle Lernfortschritt (ausgehend von der Lernausgangslage einer Schülerin bzw. eines Schülers) und die Anstrengungsbereitschaft sind in besonderer Weise zu berücksichtigen. Die Leistungsbewertung insgesamt bezieht sich auf die im Zusammenhang mit dem Unterricht erworbenen Kompetenzen in den neun Bereichen und setzt voraus, dass die Schülerinnen und Schüler hinreichend Gelegenheit hatten, die in Kapitel 2 ausgewiesenen Kompetenzen zu erwerben. Als Leistung werden im Sportunterricht somit nicht nur die Ergebnisse des Lernprozesses zu einem bestimmten Zeitpunkt im Vergleich zu den verbindlichen Anforderungen und Kompetenzerwartungen gewertet, sondern auch die Anstrengungen und Lernfortschritte, die zu den Ergebnissen geführt haben. Dabei gewinnen die verbindlichen Anforderungen und Kompetenzerwartungen im Laufe der Grundschulzeit ein immer größeres Gewicht.

Die Leistungsbewertung entspricht den gemäß Schulgesetz (§ 70 Abs. 4 SchulG) beschlossenen Grundsätzen. Die Kriterien der Leistungsbewertung sind für die Schülerinnen und Schüler transparent und vermitteln durch individuelle Rückmeldung Erkenntnisse über die individuelle Lernentwicklung.

Die Fachkonferenz hat auf den zuvor dargelegten Grundsätzen ein Konzept zur Leistungsbewertung vereinbart.

2.5 Lehr- und Lernmittel

An der Schule ist kein verbindliches Lehrwerk für das Sport eingeführt.

Organisation in der Schule

Für das Fach Sport sind keine verbindlichen Lehr- und Lernmittel vorgesehen. Bei der Durchführung der einzelnen Unterrichtsvorhaben werden die theoretisch eingesetzten Arbeitsmaterialien in digitaler oder analoger Form (z.B. Arbeitsblätter, Lerntagebücher, Diagnose- und Beobachtungsbögen) jeweils in einem eigenen Ordner der Fachkonferenz Sport in der Schulcloud oder in Präsenz in der Lehrerbibliothek hinterlegt.

Ausgewählte Materialien stehen den Schüler:innen und Schülern direkt im digitalen Klassenordner für das Fach Sport zur Verfügung.

Unterstützungsmaterial für Lehrkräfte

a) zur Unterrichtsentwicklung

Unterstützende Materialien für Lehrkräfte sind zum Beispiel bei den konkretisierten Unterrichtsvorhaben im *Lehrplannavigator NRW* zu finden.

b) zum Gemeinsamen Lernen im Schulsport

Broschüre der UK NRW: Gemeinsames Lernen im Schulsport, Band 1 und 2

c) zum sprachsensiblen Sportunterricht

Dissertation: van de Sand. Sophie: Sprachbildung im Sportunterricht der Grundschule, Dez. 2019

d) zum Distanz- oder Wechselunterricht

www.digitalersport.de Grundschule Ideenwiese der Bezirksregierung Münster Unfallkasse Bayern: Broschüre zum Distanzlernen

e) digitale Werkzeuge zum digitalen Arbeiten

Umgang mit Quellenanalysen:

<https://medienkompetenzrahmen.nrw/unterrichtsmaterialien/detail/informationen-aus-dem-netz-einstieg-in-die-quellenanalyse/> (Datum des letzten Zugriffs: 31.01.2020)

Erstellung von Erklärvideos:

<https://medienkompetenzrahmen.nrw/unterrichtsmaterialien/detail/erklaervideos-im-unterricht/> (Datum des letzten Zugriffs: 31.01.2020)

Erstellung von Tonaufnahmen:

<https://medienkompetenzrahmen.nrw/unterrichtsmaterialien/detail/das-mini-tonstudio-aufnehmen-schneiden-und-mischen-mit-audacity/>

(Datum des letzten Zugriffs: 31.01.2020)

Die Lehrerkonferenz hat sich zu Beginn des Schuljahres darüber hinaus auf die nachstehenden Hinweise geeinigt, die bei der Umsetzung des schulinternen Lehrplans ergänzend zur Umsetzung der Ziele des Medienkompetenzrahmens NRW eingesetzt werden können. Bei den Materialien handelt es sich nicht um fachspezifische Hinweise, sondern es werden zur Orientierung allgemeine Informationen zu grundlegenden Kompetenzerwartungen des Medienkompetenzrahmens NRW gegeben, die parallel oder vorbereitend zu den unterrichtsspezifischen Vorhaben eingebunden werden können.

Rechtliche Grundlagen

Urheberrecht – Rechtliche Grundlagen und Open Content:

<https://medienkompetenzrahmen.nrw/unterrichtsmaterialien/detail/urheberrecht-rechtliche-grundlagen-und-open-content/> (Datum des letzten Zugriffs: 31.01.2020)

Creative Commons Lizenzen:

<https://medienkompetenzrahmen.nrw/unterrichtsmaterialien/detail/creative-commons-lizenzen-was-ist-cc/> (Datum des letzten Zugriffs: 31.01.2020)

Allgemeine Informationen Daten- und Informationssicherheit:

<https://www.medienberatung.schulministerium.nrw.de/Medienberatung/Datenschutz-und-Datensicherheit/> (Datum des letzten Zugriffs: 31.01.2020)

3 Entscheidungen zu fach- oder unterrichtsverbindenden Projekten

Die Lehrerkonferenz erstellt eine Übersicht zu fächerverbindenden Projekten, trifft fachbezogene und übergreifende Absprachen, z. B. zur Arbeitsteilung bei der Entwicklung Curricula übergreifender Kompetenzen (ggf. Methodentage, Projektwoche, Schulprofil...) und über eine Nutzung besonderer außerschulischer Lernorte.

- Jährliche Leichtathletikwettkämpfe
- Jährliche NRW-Meisterschaften der Schulen mit dem Förderschwerpunkt Sehen in Leichtathletik und Schwimmen
- Jährliche Torball- und Goalballturniere der Förderschulen Sehen NRW
- Pausenkonzept: Zugang zu diversen Spielgeräten

4 Qualitätssicherung und Evaluation

Der schulinterne Arbeitsplan stellt keine starre Größe dar, sondern ist als „dynamisches Dokument“ zu betrachten. Dementsprechend sind die Inhalte stetig zu überprüfen, um ggf. Modifikationen vornehmen zu können. Die Lehrerkonferenz trägt durch diesen Prozess zur Qualitätsentwicklung und damit zur Qualitätssicherung des Faches bei.

Die Fachkonferenz ist der Qualitätsentwicklung und -sicherung des Faches Sport verpflichtet. Die fachkonferenzvorsitzende Lehrkraft übernimmt die Verantwortung für die Umsetzung der fachlichen und pädagogischen Vereinbarungen im Fach Sport.

Die Sportfachlehrkräfte verpflichten sich zur regelmäßigen Teilnahme an Implementationsveranstaltungen, Qualitätszirkeln für die Unterrichtsentwicklung im Fach Sport sowie an Fortbildungen im Rahmen der Unterrichtsentwicklung. Fortbildungsmöglichkeiten für alle Sportlehrkräfte und die Fortschreibung der schulinternen Lehrpläne werden regelmäßig in den Fachkonferenzen besprochen. Inhalte werden direkt und kurzfristig mit den Lehrkräften der Fachkonferenz Sport kommuniziert.

Die Jahresarbeitsplan über zu entwickelnde Projekte, zur Evaluation sowie über die vereinbarten Veranstaltungen/ Schulsporttermine werden jährlich mit der Schulleitung und dem Kollegium kommuniziert, vorgestellt und terminlich verankert.

Die unterrichtliche Qualität wird gesichert, indem auf Grundlage von systematisch gewonnenen Informationen über die Ergebnisse und Prozesse im Sportunterricht geeignete Maßnahmen zur Unterrichtsentwicklung, zur Unterstützung sowie zur individuellen Förderung aller Schülerinnen und Schüler erarbeitet und umgesetzt werden. Die Informationen werden gewonnen u.a. durch das Beobachten von Prozessen in der Umsetzung im Unterricht, Gespräche mit Schülerinnen und Schüler über das Lernen sowie kollegialer Unterrichtshospitationen.

Checkliste zur Evaluation

Zielsetzung: Der schulinterne Lehrplan ist als „dynamisches Dokument“ zu sehen. Dementsprechend werden die getroffenen Absprachen stetig überprüft, um ggf. Modifikationen vornehmen zu können. Die Fachschaft trägt durch diesen Prozess zur Qualitätsentwicklung und damit zur Qualitätssicherung des Faches Sport bei.

Prozess: Die Überprüfung erfolgt in regelmäßigen Tagungen, bei denen die Erfahrungen ausgetauscht, bewertet und daraus notwendige Konsequenzen formuliert werden.